TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA





Superman, Capitán América, Mick & Mack, Battletoads...

SUPERHÉROES PARA EL 93

Grandes mapas para grandes juegos

STREETS OF RAGE 2

INDIANA JONES

ALIEN III

Los últimos bombazos de Sega

TORTUGAS NINJA V

MICKEY MOUSE II

CHIKI CHIKI BOYS

00001
8 414090 203500

SONIC 2, en Master System

¡DESVELAMOS LOS SECRETOS DEL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA!

¡SENSACIONAL CONCURSO! Regalamos 500 juegos

GAME GEAR

La Colección MAS GUAPA Entra en JUEGO



Usa tus habilidades de piloto para completar Outrun. ¡La carrera más salvaje de todos los tiempos!.



Sigue la pista del pingüino en una excitante persecución por las calles de Gotham. Recibirás fuego, cuchillos, cohetes... ¡Estate al loro!. No te fies de Cat Woman.



El Ninja Negro tiene controlada la Neo-Ciudad encarcelando a los Ninjas Rebeldes. ¡Tú eres su única esperanza de supervivencia!.



La prueba definitiva para demostrar tu agilidad mental en un juego de estrategia suprema.



Unete a dos ex policías en una guerra sin cuartel paa salvar tu ciudad del sindicato del crimen.



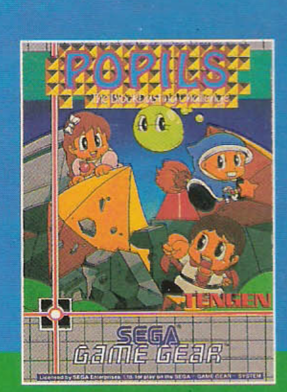
Increíbles smashes, violentos saques y una volea salvaje... se demuestran sobre la pista. Te esperan cuatro campeonatos.



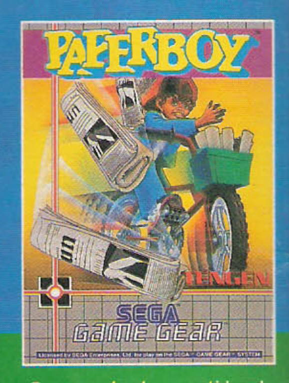
Tu enemigo es la mortífera organización terrorista Nac. Destruye sus defensas sin cortarte ante nada.



Uno de los más grandes hits. Todo tipo de trampas y monstruos devoradores de mármol, intentarán pararte en seco.



Una bella princesa necesita tu ayuda para escapar de una repulsiva bruja. ¡No te rompas la cabeza!. Controla el puzzle.



Eres un simple repartidor de periódicos cumpliendo tu curro, cuando las cosas se ponen chungas ¡controla tu bici!.



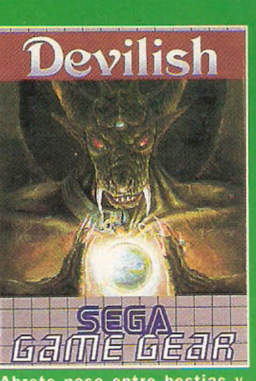
Infiltrate en la fábrica de un magnate vicioso y reparte sus productos entre la gente güay!.



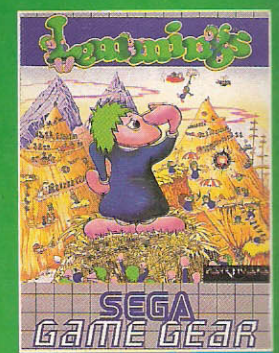
Rescata a una princesa guapetona de un Visir maníaco. Ella depende de tu destreza.



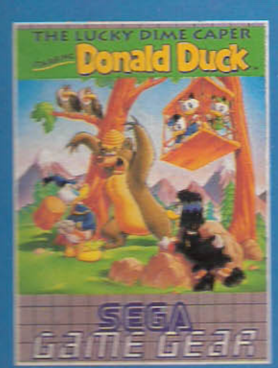
Pégate una gran pasada pilotando un F-1 en carreteras infernales.



Abrete paso entre bestias y trampas. Este juego es simplemente diabólico.



Los Lemmings no pueden pasar. Te necesitan como guía para que marque sus pasos.



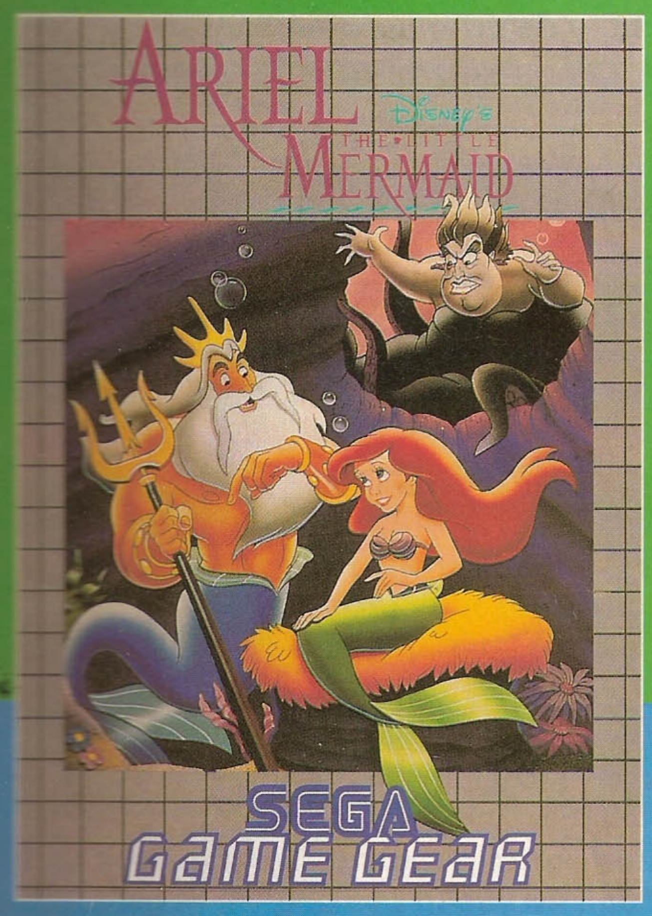
Los sobrinos de Donald han sido raptados por una perversa bruja. Las monedas de la suerte también desaparecieron... Tú mismo.

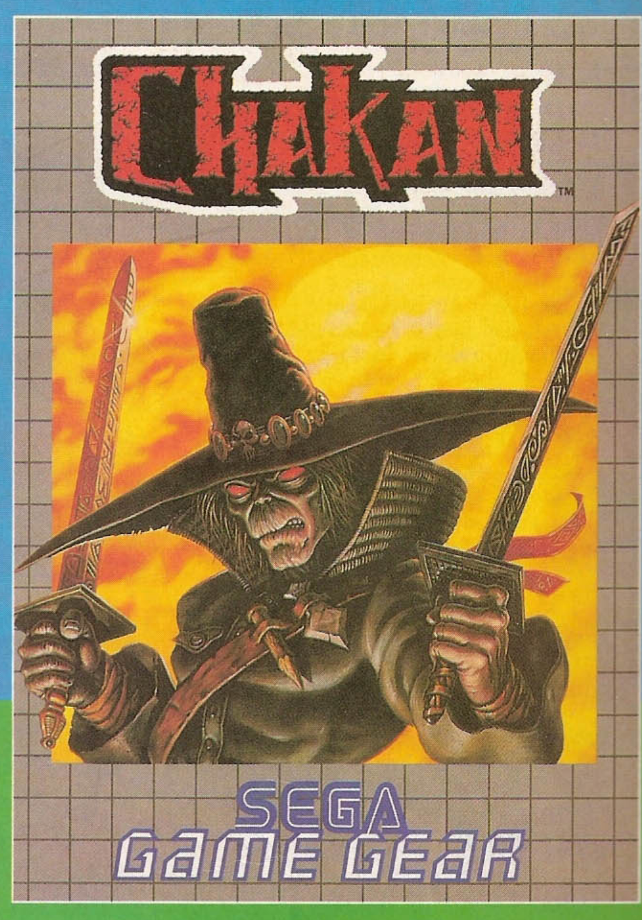
Vive una Aventura

SEGA

GAME GEAR

Los MAS GUAPOS Van CONTIGO

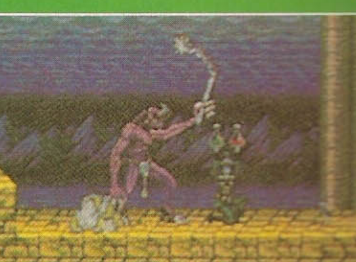






Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney.
Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales.
Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría del Tritón.
¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.

Un ser vomitivo entra en combate. Repulsivos métodos, retorcidas estratagemas, y el deseo del mal... marcan sus huellas... ¡Sigue sus pasos!.
Cortar el terror de su espada... tiene sus riesgos.
¡A tí no hay quien te corte!. Rebana su asquerosa cabeza.







Unitros

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García Díaz
Redacción: Pilar Glez. Manjavacas, José Antonio Gallego
Diseño y Autoedición: Dimas F. Gorostarzu, María Alba
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: Antonio Sánchez, José A. González, Bruno Sol, Ricardo Díaz, Dave Roberts (Internacional)

Directora Comercial: Mamen Perera

Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Río, M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones: Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-2108-1993

SUMARIO

TODOSEGA O NADA

A un chico Sega nunca se le resiste nada, pero, por si acaso, ahora tiene una razón de peso para no detenerse jamás. La razón es, claro, TodoSega, y lo de no detenerse quiere decir, más o menos, que en la publicación que ahora nace va a encontrar lo necesario como para «enfrentarse» a su consola Sega, a sus juegos, a sus novedades y a sus secretos, sin que le asuste nada. Con mucha emoción, pero sin riesgos ni cortes.

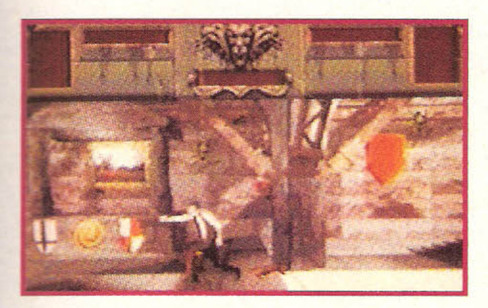
La idea de TodoSega es que los jugones de Mega Drive, Master System o Game Gear estén perfectamente informados de lo que se mueve alrededor de su «máquina». Que sepan qué es lo último que pueden encontrar en cartuchos, cómo hacer frente a los juegos más complicados, qué juegos son mejores y cuáles no son tan buenos, que se familiaricen con el Mega CD, con las nuevas tecnologías y, en definitiva, que no se les pase nada. Absolutamente nada.

El equipo que hace esta revista tiene las cosas muy claras en cuanto a lo que puede y debe ofrecer a sus lectores: Todo, sobre Sega. Sólo hace falta que los que váis a leernos a partir de ahora tengáis muy en cuenta lo que hacemos, cómo lo hacemos y para quién lo hacemos. Y eso es algo con lo que contamos de antemano.

La redacción

SEGA EN VIVO

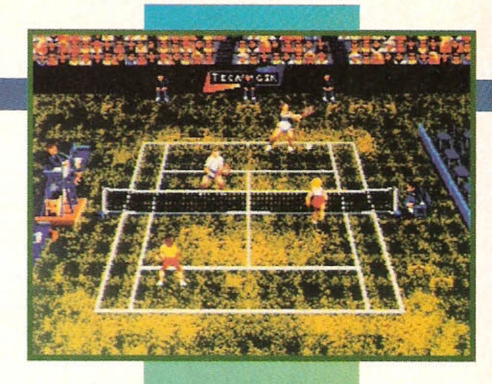




Drácula, terror en Mega CD

El terror llama a vuestra puerta, chicos. El Príncipe de las Tinieblas recreado por Francis F. Coppola para el cine, espera ansioso su estreno en Mega CD.

Psygnosis, la compañía que se está encargando de este trabajo, tiene muy avanzado el diseño de lo que a buen seguro será el primer mito jugable para el CD de Mega Drive: digitalización de gráficos, imágenes tridimensionales sólidas, animaciones increíbles y un argumento especial para el juego configuran un título que comenzará a marcar una nueva era para Sega.



André Agassi, el mejor tenis

Uno de los jugadores de tenis más geniales del circuito ATP tendrá la oportunidad de lucir sus mejores golpes y sus no menos estrafalarias ropas en los cartuchos de Sega. Andre Agassi, el hombre de la melena, ha donado su imagen a un súper juego made in Teckmagic que en breve dará la vuelta al mundo. Cuatro tipos diferentes de terreno), dobles, sencillos, una animación fabulosa, gráficos copiados de la realidad y nombres muy famosos son las bazas con las que Agassi se presentará en Mega Drive y Master System a lo largo de este mes para deleite de los buenos "segadores".



Mega Drive II: ¿La nueva generación?

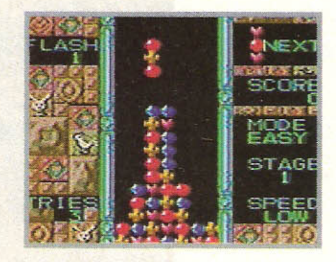
Una nueva revolución Sega (junto al Mega CD y a Sonic 3) parece estar en marcha: la Mega Drive II. Y decimos parece porque las noticias que nos llegan no sólo son escasas sino que, más bien, se quedan sólo en rumores.

Aunque hace algunos días pudimos contemplar en rigurosa exclusiva los primeros bocetos de la segunda generación de la 16 bits de Sega, la verdad es que hasta la fecha sólo hemos tenido acceso a detalles que no apuntan hacia nada en concreto.

En principio parece que lo único que va a cambiar en el nuevo modelo es el diseño exterior. Nueva tipografía y colores más vivos adornarán la carcasa de esta máquina, pero de ahí, a saber lo que va dentro... La respuesta, -eso dicen-, en Otoño. Seguiremos informando.

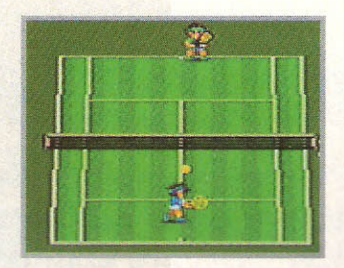
Nuevo pack de Game Gear

Sega ha decidido dar un empujón definitivo a su portátil a través de una agresiva campaña cuyo objetivo es poner la Game Gear al alcance de todos. La base de esta nueva y tentadora estrategia está en un precio absolutamente rompedor al que acompañan cuatro juegos que, por vez primera, han sido incluidos en un solo cartucho: Penalty Kick Out, Rally Challenge, Smash Tennis y Columns II. La Game Gear costará sólo 17.600 pts + IVA.



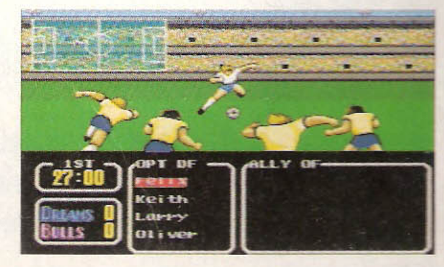






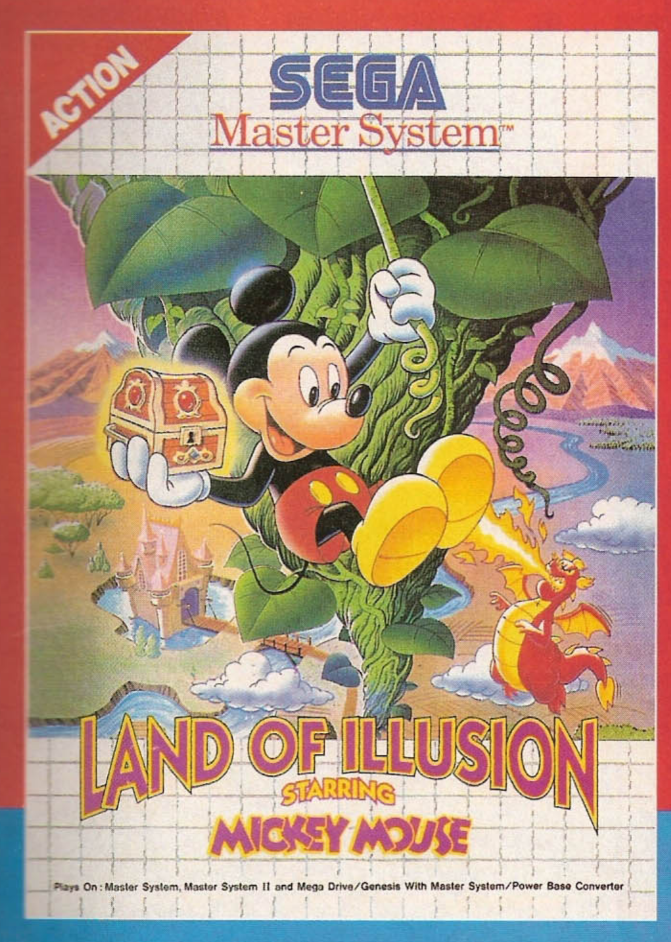
Tecmo World Cup: fútbol para pensar

La nueva generación de juegos de fútbol para Mega Drive tiene más que ver con la serie de TV «Campeones» que con los partidos que estáis acostumbrados a disputar sobre vuestra consola. La cosa va de fútbol, pero ni hay que correr, ni que controlar los pases, ni siquiera hay que ejercer de entrenador. Lo único que se nos exige es saber jugar. Lo cual no es poco...



MASTER SYSTEM II

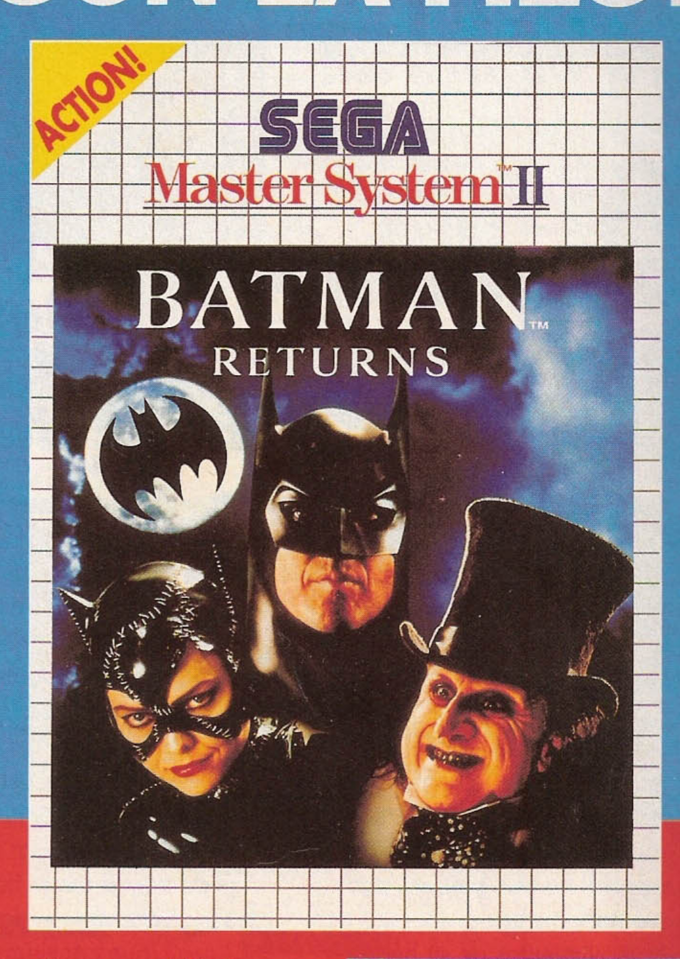
ESTOS JUEGOS SON LA FIESTA



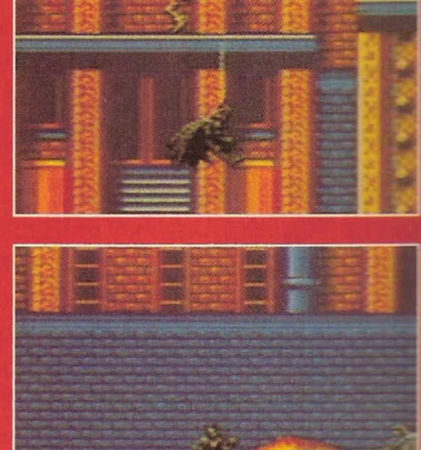




Date un garbeo con Mickey por castillos ruinosos encantados, oscuras grutas, y bosques vivientes. Visita una juguetería enloquecida y utiliza tu ingenio para escapar de amenazadoras trampas, explorar pasajes secretos y restaurar la paz y la felicidad en el país de la ilusión.



Saca un billete para Gotham City. Sigue la pista del pingüino y sus secuaces hasta la muerte. Lucharás contra matones que disparan fuego, indeseables que lanzan cuchillos y villanos dispara-cohetes que se arrastran por alcantarillas fangosas. ¡Ten cuidado con Cat Woman, puede jugártela!.





Unitros

Street Fighter II ya es oficial

Aunque estaba en boca de todos y ya todo el mundo lo daba por seguro, Sega ha reconocido oficialmente el desarrollo de la versión Mega Drive del crack Street Fighter II, que vará la luz hacia finales de Abril.

Según parece es la propia Capcom la que se está encargando de la conversión de un arcade que, al parecer, irá acompañado de un joypad especial de seis botones para que nadie tenga problemas con los movimientos de su héroe luchador preferido.

Gran noticia, sin duda.





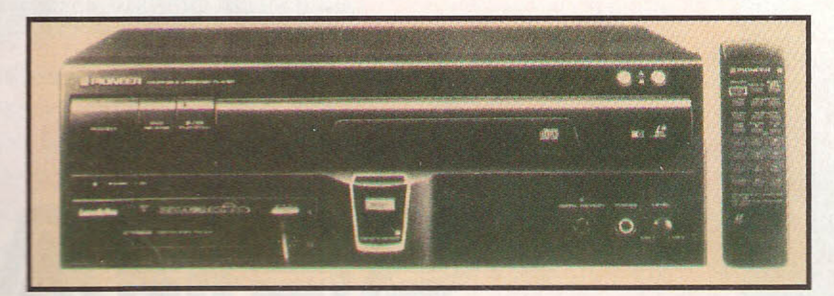
Desert Strike II: EA al ataque

La segunda parte del genial Desert Strike, aquel trepidante arcade que reproducía en la Mega Drive toda la emoción de la Guerra del Golfo, está muy avanzada. Las primeras imágenes de Jungle Strike, que así se llamará la secuela, fueron presentadas durante el C.E.S. de Las Vegas y, por lo que se pudo ver, el juego tiene todos los ingredientes - y alguno más- que conviertieron a su predecesor en un auténtioco éxito consolero.

Lo último en Laserdisc

Sega ha llegado a un acuerdo con Pioneer para producir un Laser Disc muy especial. Tan especial que irá equipado con un Mega CD, el CD Rom para la Mega Drive.

El aparato en cuestión funciona como los CD´s de música , aunque algo más grandes y que además contienen imagen. Pero además de ver también se puede jugar, ya que el Mega CD que lleva incorporado permite a los amantes al buen juego disfrutar de la calidad compacta en software y de la revolución Sega a tope.



Rock'n Sega

by Eldesiempre

Segadores y compañía: Empieza la revolución

• Alucinante Sonic para Mega CD. Lo poco que se pudo ver en el C.E.S. de Las Vegas parecía una película en el más puro estilo Akira. Dibujos animados con Sonic de protagonista y voz incluída, armaron la gorda en el recinto más jugón del mundo. Y eso que sólo eran las animaciones, esperad a que podáis disfrutar del juego completo...

• Sega está a punto de inaugurar en Bournemouth (Inglaterra) un gigantesco centro recreativo, al estilo de las «salas de arcade» que la compañía japonesa posee en el país del Sol naciente. Este enorme parque, que según todos los proyectos va a rondar la cifra de 7.000 metros cuadrados, no sólo hará las delicias de los aficionados al arcade machine sino que además revolucionará el concepto que de estos lugares tienen los «padres». Serán espacios enormes, donde la luz jugará un papel fundamental, y estará equipado con todo tipo de máquinas (sobre todo apoyadas en la realidad virtual) para que toda la familia pueda disfrutar agusto. El centro se inaugurará en Mayo.

Y bien, ¿para cuándo uno de estos en España?

• Noticia de altura. La compañía «Britannia Airlines» ha incluido las consolas Game Gear en el menú de diversiones (junto a la televisión, la película y los cascos) que ofrecer a sus pasajeros. Pero eso no es todo, porque Sega ha llegado a un acuerdo con el gigante japonés Matshushita para producir una especie de mini Mega Drive con la que poder jugar a Afterburner en pleno vuelo. Seguiremos informando.

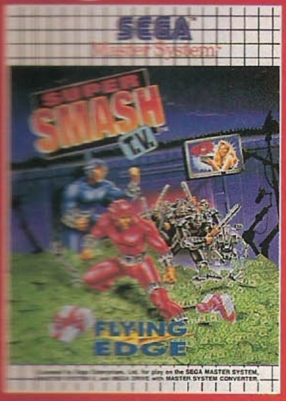
• La consola Mega Drive va a contar dentro de muy poco con un nuevo periférico. Pero no, no será ni un mando, ni una pistola, ni unos conectores de realidad virtual. Será un ¡ratón!. Sí, el Mega Mouse, el único periférico que le faltaba a nuestra querida Mega. Su lanzamiento está previsto para finales de esta primavera, más o menos junto al Mega CD, y le váis a echar mucho en falta si os ponéis a jugar con títulos como Lemmings o Populous, que necesitan del manejo de cursor en pantalla y de una altísima fiabilidad.

• D.P.A. (Dynamic Play Adjustment) es el nombre que Sega ha puesto a su no menos sofisticado sistema de «elegir dificultad» en los cartuchos. El D.P.A. ofrecerá a cada jugador una serie de opciones en función de su nivel de habilidad, para que nadie tenga queja de lo difícil o fácil que resulta jugar con un determinado título. Ecco the Dolphin ha sido el primer juego en llevar el D.P.A. Y se nota.

• La Bella y la Bestia, el fantástico film de la Disney, será convertido a Mega Drive y.... bueno, creo que estoy agotando mi espacio. Una pena, porque tenía muchas cosas que contaros...

MASTER SYSTEM II

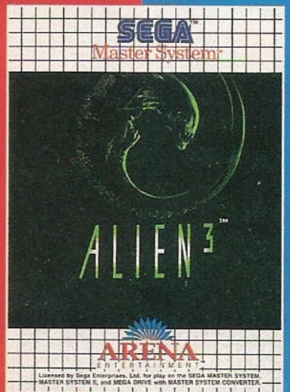
QUE NO PARE LA DIVERSION



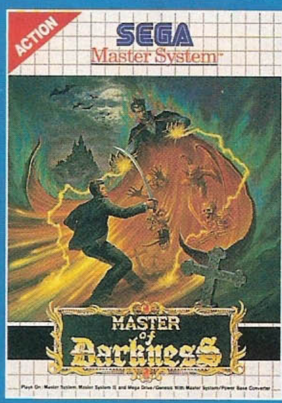
¡Felicidades!. Eres el próximo concursante afortunado en el juego-espectáculo con lo último en premios... ¡Tu vida!.



Defiende ciudades de los interminables ataques nucleares en Missile Command. ¡Fulmina un montón de insectos mutantes!.



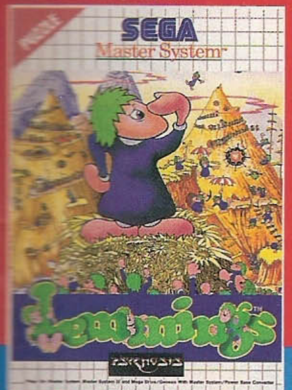
Los Xenomorfos son rápidos, escupen ácido y están justo ¡detrás de ti!. Ten cuidado, los estruja-caras aparecen en cualquier sitio.



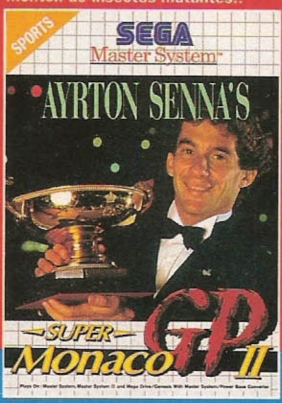
La sombra de Drácula sigue tus pasos. Derrota al príncipe de las tinieblas y rescata al mundo de sus colmillos.



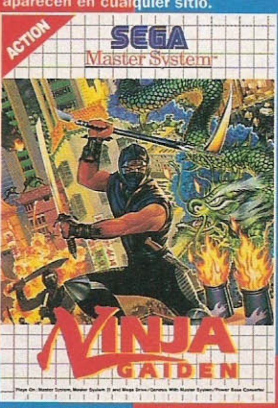
Te suplicarán socorro desde una nave espacial en los confines del Universo. ¡Salva lo poco que quede de su tripulación!.



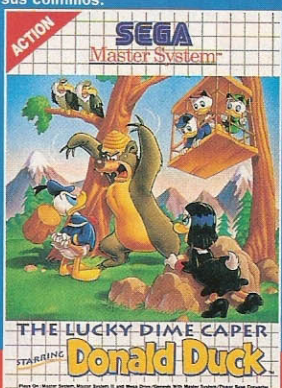
¡Aparecen los Lemmings!. Estas adorables criaturas caminan sin rumbo. Necesitan un líder que guíe sus pasos.



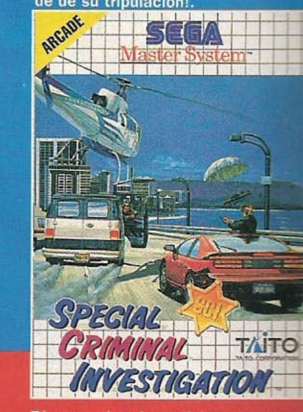
¡Experimenta la emocionante acción de la Fórmula 1 en los circuitos más desafiantes del mundo!. El asfalto se derrite a tu paso.



¡El pueblo del Dragón Ninja ha sido masacrado!. ¡El poderoso rayo de Bushido ha sido robado!. Tú eres el último Ninja. Tuya la responsabilidad.



Los sobrinos de Donald han sido raptados por una perversa bruja. Las monedas de la suerte también desaparecieron... Tu mismo.



Tú, eres el mejor policía entre una raza de asquerosos rufianes. Cúbrete las espaldas, rescatar a una chavala es tu prueba de fuego.



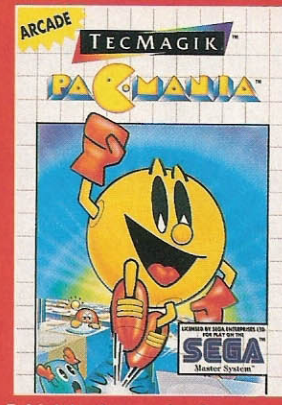
Las aventuras de Marty McFly en su viaje por el tiempo incrementan el peligro en su más arriesgada osadía... ¡No te lo pierdas!.



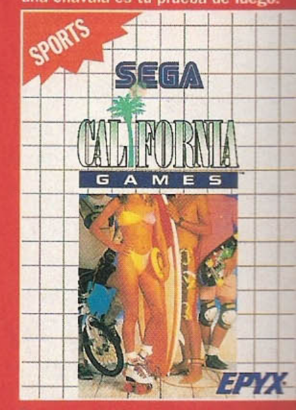
¡Una gran sensacion de Arcade llega a tu Master System!. Aquí encontrarás seis mortíferas grutas!. Un reto a tu inteligencia. ¡Demuéstrala!.



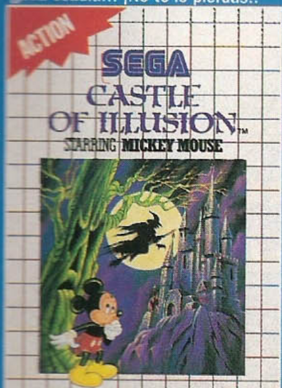
Tu araña preferida la pasa canutas. Una bomba puede estallar. ¡Tu tienes la última palabra!.



Enfréntate al mayor desafío en un enmarañado campo de juego en tres dimensiones.



Ponte en bañador y compite por el trofeo playero más vacilón de la costa.



Minnie, la chica de Mickey fué raptada por la bruja Mizrabel. ¡Corre, salta, bota!. Lanza canicazos y manzanas para salvar a tu nena.



SEGA, A POR TODAS

Una entrevista de lujo para el número 1 de TodoSega. Nuestro corresponsal en el Reino Unido, Dave Roberts, ha tenido la oportunidad de mantener una conversación en exclusiva con Nick Alexander, -el máximo responsable de Sega en Europa- y de esta conversación hemos podido entresacar unas jugosas declaraciones en las que el líder de la marca de Sonic nos comenta el presente y el futuro de una compañía que vive en continua evolución.

Pese a los brillantes resultados obtenidos por Sega durante 1992, Nick Alexander no se duerme en los laureles y su única intención es mejorar estos logros a lo largo del presente año.

Uno de los aspectos que el máximo responsable de la filial europea destaca con más insistencia es el hecho de que Sega es una compañía basada en tres productos.

Evidentemente, la mayor parte del éxito de 1.992 corresponde a Mega Drive, pero Nick Alexander insiste en que Sega va a seguir promocionando los tres sistemas: *"Tenemos un total de 75 títulos de Master System preparados para su lanzamiento a lo largo de 1.993. Eso representa un ritmo de producción de un juego y medio por semana, el mayor índice de lanzamientos jamás visto para Master System. Es posible que algunas de las compañías que trabajan para Sega tomen la decisión de reducir su número de cartuchos para Master System, o incluso dejar de producir para esta consola, pero para contrarrestarlo vamos a reforzar la producción europea a fin de garantizar la continuidad de Master System en los próximos años."*



"Tenemos un total de 75 títulos de Master System preparados para su lanzamiento a lo largo de 1.993."

Por lo que respecta a Mega Drive, Nick Alexander no tiene inconveniente en afirmar que *"El lanzamiento de Sonic 2 fue el mayor éxito de la historia del videojuego y ha demostrado lo rentable que puede ser la producción de cartuchos para esta consola."*.

En cuanto a la gran cantidad de juegos para Mega Drive, Nick Alexander opina que *"Ahora tenemos demasiados cartuchos a nuestra elección. En total, suman unos 300 títulos, lo que supone una media de seis nuevos juegos por semana y eso es sencillamente demasiado. Eso significa que la mejora de la calidad está garantizada. Hay 300 cartuchos buenos a nuestra disposición y sólo vamos a lanzar los 150 mejores, por lo que el nivel técnico de juegos como Ecco the Dolphin, Road Rash 2 o Streets of Rage 2 se va a mantener durante todo el año"*.

Este es uno de los principales objetivos de Sega para este año: mantener una oferta constante de juegos de calidad. Por otra parte, la tercera parte de Sonic no saldrá hasta el año que viene, por lo que sus esfuerzos no se centrarán en un solo juego.

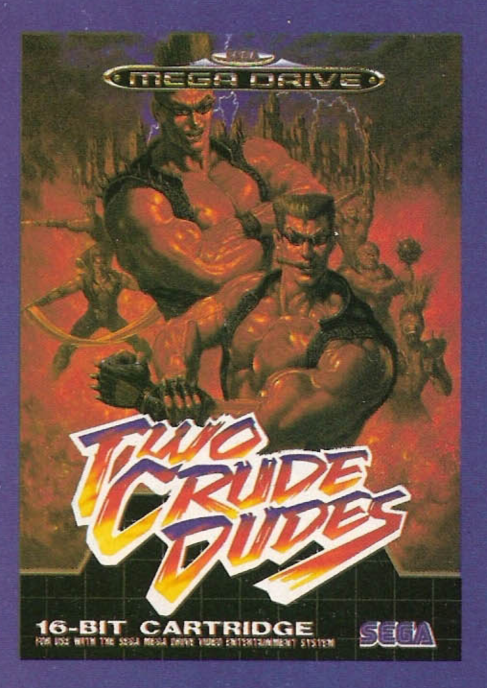
Desgraciadamente, ese aumento de la calidad supondrá inevitablemente un encarecimiento de los cartuchos: *"El problema es que los juegos cada vez son*

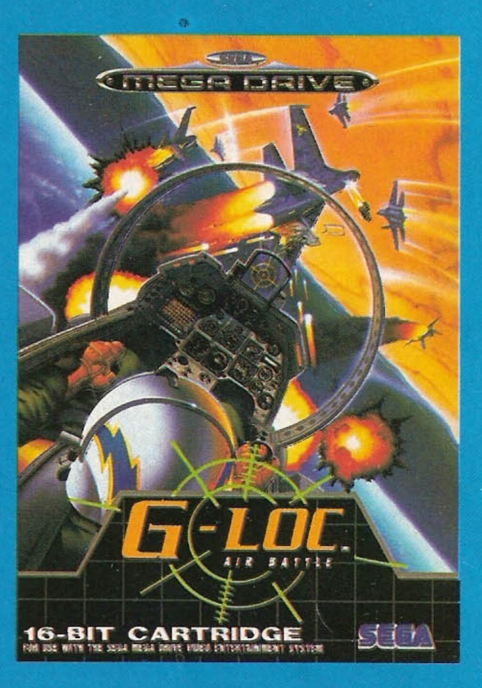
MEGA DRIVE

JUEGATELOS A LO GRANDE



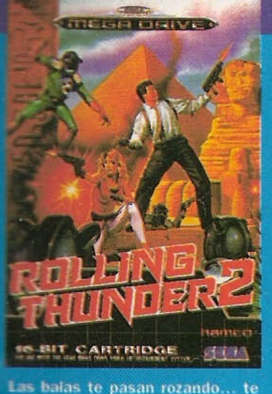
Nueva York fué arrasada hace veinte años por un ataque nuclear. La gran manzana está casi prodrida por un nuevo gusano. El maléfico ingenio de un doctor zumbado y sus masas de mutantes... pretenden engullirla. ¡Solamente Two Crude Dudes puede detener la invasión!.



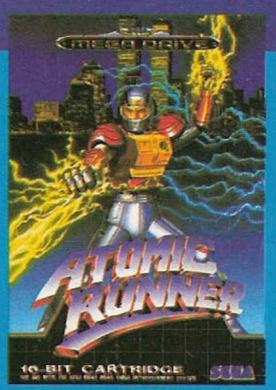




El enemigo ha iniciado su ataque. Ha movilizado sus fuerzas aéreas y terrestres para la ofensiva definitiva. Desde un ultra moderno portaviones tendrás que demostrar como las gasta un experimentado piloto. Proximamente.



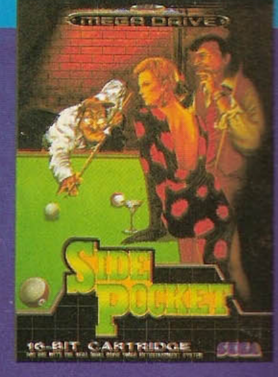
Las balas te pasan rozando... te ocultas entre escombros y restos de proyectiles para escapar de las granadas... Los dedos se te paralizan por el miedo, introduces tu último cargador para que nuestro mundo vuelva a ser como antes.



Repulsivos seres alienigenas habitaron la tierra hace miles de años. Ahora han vuelto reclamando el terreno. ¡Párales los pies!. Enfúndate en un traje atómico y prepárate para la batallas más grande de todos los tiempos.



¡Unete a los Ex Mutants!. Escapan de las paginas del comic para la batalla final.
Te abrirás paso entre la desolación nuclear para machacar sus intentos dominadores sobre la raza humana.
El asqueroso Sluggo tiene la culpa...



Si quieres dejar de ser un pobre jugador de billar en los peores garitos... ¡entrena de una vez!. Side Pockett es tu maestro en las artes del noble billar. Mide tus habilidades practicando golpes especiales, carambolas inigualables...
¡Juégatelo a cuatro bandas!.

Y POR SI FUERA POCO...

- PGA TOUR GOLF
- MEGALOMANIA
- CAPTAIN PLANET
- B-BOMB
- CYBORG JUSTICE
- DINOSAURS FOR HIRE

PROXIMAMENTE STREET FIGHTER
vale la pena esperar



Unitros

más complejos. El año pasado un juego medio de Mega Drive tenía alrededor de 4 megas, y este año ese promedio se va a situar en 8 o incluso 12 megas. Eso ha hecho que los costes de producción se hayan disparado".

Por lo que respecta a nuevos formatos, hace tiempo se anunció el lanzamiento de Mega Drive 2 para el primer semestre de este año, pero el máximo responsable de Sega Europa afirma que se han producido cambios en los planes de producción que retrasarán la salida de la nueva consola hasta las próximas Navidades o el año que viene.

En cuanto a sus características, Alexander señala que *"No hay cambios tecnológicos en Mega Drive 2, sólo unos retoques que la van a hacer más atractiva que su antecesora."*

Con todo, la novedad más importante de Sega en el capítulo del hardware es el Mega CD, que Alexander calcula que estará a la venta en el Reino Unido a finales de Abril, a un precio de unas 48.000 pesetas.

En principio, se creía que la nueva máquina iba a salir en marzo.

Alexander justifica así el retraso: *"Personalmente, opino que no tenía sentido lanzar la máquina sin que fuera acompañada por tres o cuatro títulos que demostraran claramente sus posibilidades. Esos títulos ya están preparados y pienso que, cuando la gente vea su calidad técnica y de juego, todos los usuarios de Mega Drive, sin excepción, van a estar deseando comprar una.".*

Sega tiene la intención de poner a la venta un formato que comprenda en una sola unidad una consola y un reproductor de CD

Cuando salga el Mega CD habrá unos 15 juegos disponibles para el nuevo formato, y para Navidades los responsables de Sega esperan ofrecer un catálogo de más de 50.

Por otra parte, a pesar de no haber salido aún al mercado el Mega CD, Sega ya está pensando lanzar una segunda versión: el Mega CD 2, que al igual que la Mega Drive 2 supondrá una mejora más relacionada con el aspecto externo del aparato que con su potencia. A este respecto, Alexander señala que *"Es importante destacar que todos esos formatos son compatibles entre sí. La Mega Drive podrá funcionar con el Mega CD o el Mega CD 2. Lo mismo se puede decir de Mega Drive 2.".*

En un proyecto aún más ambicioso, Sega tiene la intención de poner a la venta un formato que comprenda en una sola unidad la consola y el reproductor de CD. Esto puede suceder a finales de este año o a principios del que viene.

Como muchos de vosotros sabréis, la empresa JVC iba a lanzar bajo licencia de Sega un aparato de estas características denominado Wonder Mega, pero este proyecto está actualmente paralizado y por ello Sega ha decidido llevarlo a cabo por su cuenta. En cualquier caso, es muy difícil calcular el precio inicial de la nueva máquina, pero parece que podría estar por debajo de las 72.000 pesetas.

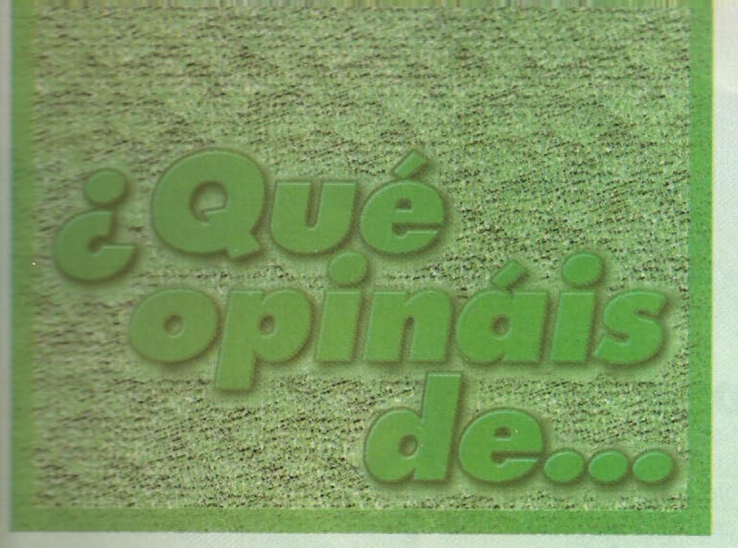
El máximo responsable de Sega Europa también ha dejado entrever la posibilidad de que la compañía japonesa lance una nueva consola de 32 bits en 1.994. Esta máquina llevará incorporado un nuevo formato de CD, que sería compatible con los Mega CD y, probablemente permitirá insertar cartuchos de Mega Drive.

Como conclusión, el directivo de Sega asegura que *"El Mega CD es una máquina excelente de la que nos sentimos muy orgullosos, pero esto no ha hecho más que comenzar..."*

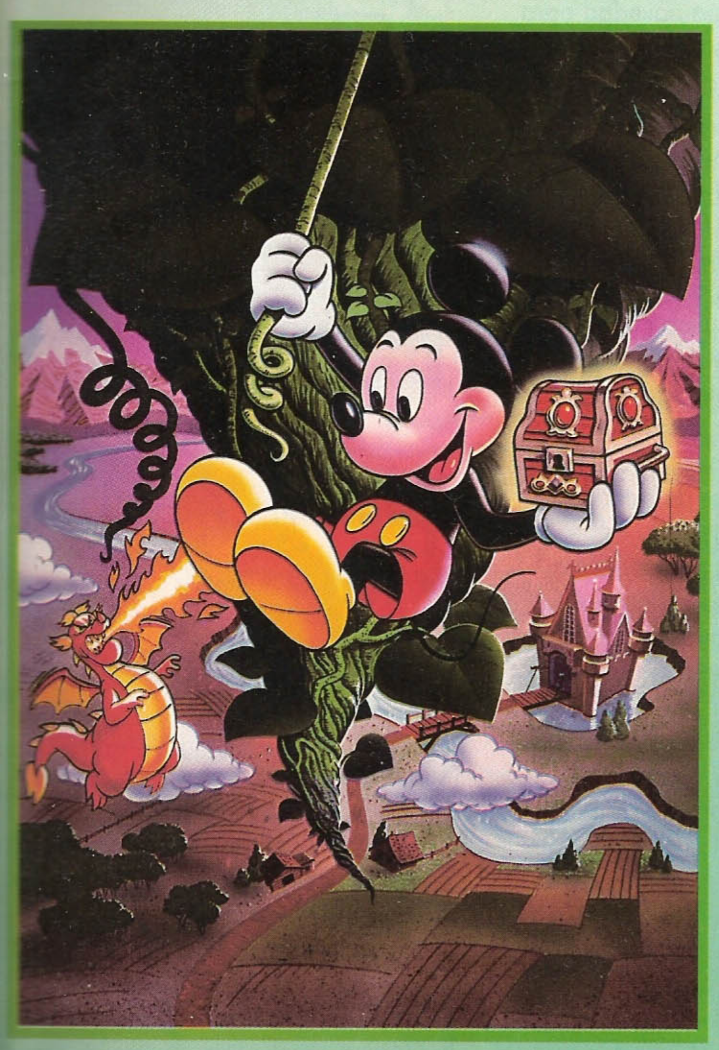
Y nosotros estamos seguros de que así es. Esto es tan sólo el principio...

"El lanzamiento de Sonic 2 fue el mayor éxito de la historia del videojuego."





Mickey Mouse 2



¿Te gustaría tener todos los meses una sección en la que pudieras comentar personalmente las últimas novedades para tu consola?. Seguro que sí.

Pues TodoSega va a hacer realidad esta interesante posibilidad.

Si quieres participar en esta sección no tienes más que jugar el título que te propongamos cada mes -en este número lo hacemos con MICKEY MOUSE 2 para MASTER SYSTEM- y enviarnos una carta en la que nos cuentes qué te ha parecido el juego. Los dos trabajos que resulten más simpáticos, divertidos u originales, serán publicados en la revista y obtendrán además auténticos mega premios.

Ánimo, hazte con Mickey Mouse 2 y envíanos cuanto antes tu opinión. Te aguardan un montón de sorpresas.

BASES.

1.- Podrán participar los lectores de TodoSega que envíen sus comentarios del juego "MICKEY MOUSE 2" para Master System II **junto con el código de barras que aparece en el cartucho** del juego a:
HOBBY PRESS, S.A. TodoSega
C/De los Ciruelos, Nº4. San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.
indicando en el sobre: ¿Qué Opináis de ...? Mickey Mouse 2.

2.- Sólo serán válidas las cartas recibidas con fecha de matasellos comprendida entre el 15 de Marzo de 1993 y el 1 de Mayo de 1993.

3.- El jurado, compuesto por los redactores de TodoSega, eligirá los 2 mejores trabajos que serán premiados con **un lote de cartuchos de 7 juegos para Master System II** (a elegir por el ganador).

4.-Los ganadores se publicarán en las páginas de la revista.

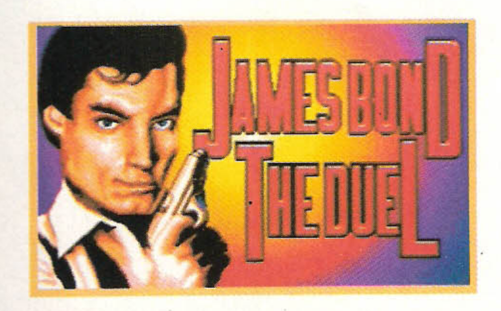
5.- La participación implica la aceptación de todas las bases.

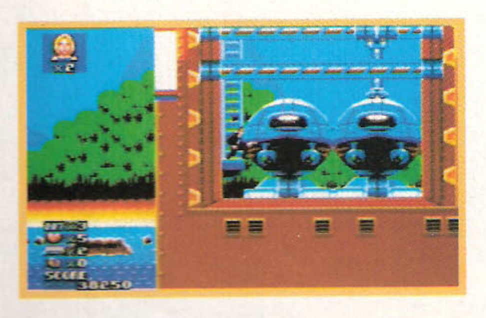


Héroes

Apenas ha empezado el año en el apasionante mundo de Sega y ya tenemos decenas de títulos que llegan a diario a la redacción. Desde arcades a simuladores deportivos, el 93 promete ser un año calentito por la calidad y la cantidad de nuevos cartuchos que aparecerán en los próximos meses. Así que, entre el equipo de esta fabulosa revista, hemos seleccionado algunos juegos llamados a triunfar en el mundo de las consolas .

Y dado que sus protagonistas son todos ellos tipos carismáticos, divertidos o simplemente populares, ¿qué mejor nombre para esta lista que el de HÉROES DEL 93? Aquí van, y que los disfrutéis.





James Bond

Este popular agente del servicio secreto inglés con licencia para matar no es precisamente una novedad para el 93. De hecho, más de un actor se ha jubilado llevando al cine sus andanzas.

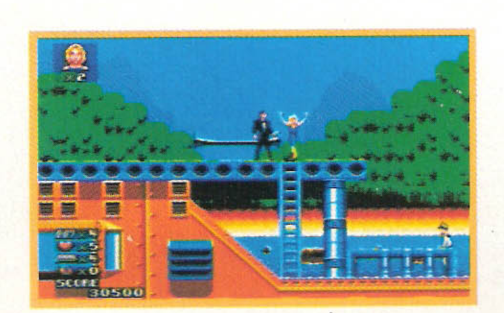
Lo que sí es novedad es el último cartucho de Domark para Master System y Mega Drive llamado "James Bond. The duel",con el que tendremos ocasión de revivir sus aventuras.

Su misión en este juego consiste en desbaratar los siniestros planes de Spectra para conquistar la tierra. Para ello deberá atravesar trasatlánticos de lujo, bosques siniestros y todo tipo de subterráneos plagados de sicarios, dispuestos a fastidiarle.

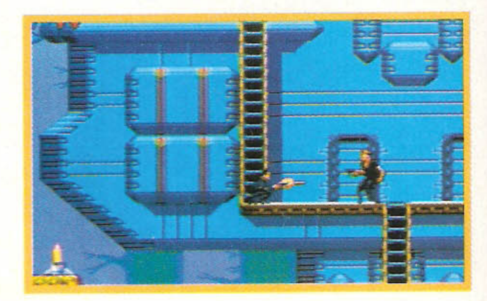
Y tratándose de un personaje tan seductor como éste, es lógico que sus programadores no hayan olvidado el aspecto femenino, que tanta vistosidad da las películas del agente 007. Así que, entre tiroteo y tiroteo, habrá que rescatar hermosas señoritas que nos lo agradecerán con un beso.

Para el diseño del protagonista se estudiaron cuidadosamente los movimientos y el aspecto de Timothy Dalton, el actor que actualmente representa el papel de Bond en el cine, en un intento de dotar al juego del mayor realismo posible.

Su acción trepidante y la alta jugabilidad harán de este cartucho un héroe del 93.







Capitán América y los Vengadores

El Capitán América, veterano superhéroe de la Marvel creado por obra y gracia del genial Jack Kirby, protagoniza un trepidante cartucho que aparecerá en los próximos meses en formato Mega Drive.

En un intento de traspasar la magia del cómic a las consolas, los señores de Data East se han esforzado al máximo en recoger cada uno de los detalles gráficos y golpes característicos de tan patriota individuo.

Y tratándose del Capitán América, el villano de turno no podría ser otro que el perverso Cráneo Rojo, que tras robar un sofisticado controlador de mentes prepara su enésimo intento de conquistar el mundo. Gracias a dicho artilugio, la flor y nata de los supervillanos se han puesto a su servicio. Entre ellos, el Tornado, Klaw, Ultrón, el Mandarín o el Juggernaut, por poner un ejemplo.

para el 93

CAPITÁN AMÉRICA

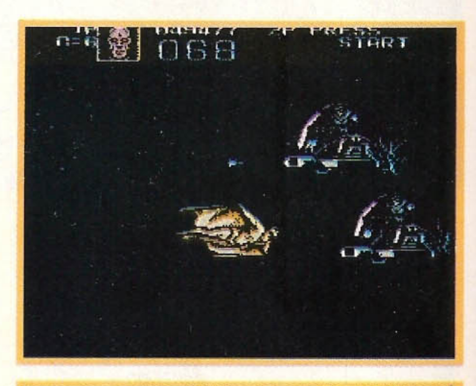
Por contra, el Capitán América cuenta con la impagable ayuda de sus compañeros Los Vengadores: el Hombre de Hierro, La Visión y Ojo de Halcón le acompañarán a través de las cinco fases de que consta este arcade.

Es imprescindible destacar el cuidado que sus programadores han puesto en que cada héroe o villano reproduzca en el juego, con toda fidelidad, los poderes o habilidades característicos de que goza.

Tras lo dicho, todo buen aficionado al cómic de superhéroes que se precie debe esperar con ansia la aparición de este cartucho para así poder gritar: ¡¡¡"Avengers Assemble"!!!.



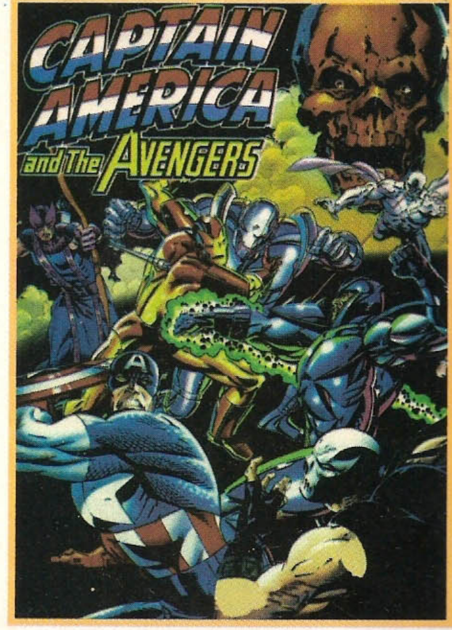








Para los apasionados del cómic, Mega Drive ha preparado una trepidante historia sobre el más patriota de los héroes.





Chester Cheetah

Chester Cheetah, el popular leopardo que ejerce de mascota para Matutano, se ha tomado un respiro en el mundo de la publicidad y se dispone a presentar sus aventuras en Mega Drive.

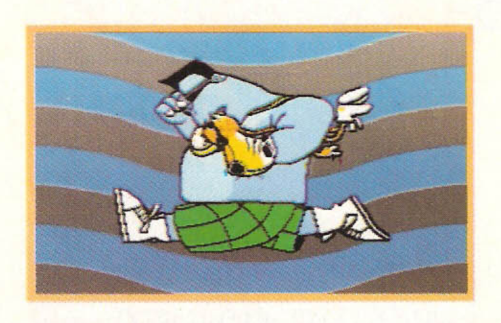
El juego discurre en un inmenso zoo del que Chester trata de escapar a cualquier precio, pero multitud de animales celosos del éxito de la estrella televisiva tratarán de impedírselo. Tortugas en patinete, canguros boxeadores, peces con malas intenciones serán los enemigos que Chester tendrá que evitar.

A través de los cinco niveles del juego (Four Corner's Zoo Park, Monkey pits, Gator Alley, Hidden Caves y Bird Houses), deberemos encontrar las diferentes piezas de la moto en la que ha de escapar el protagonista.

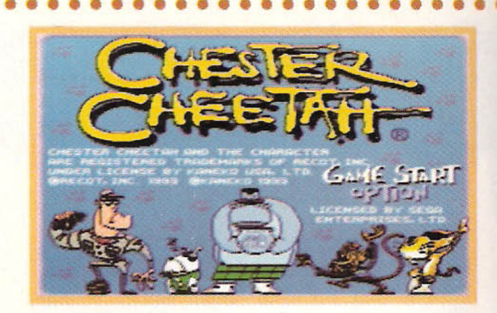
Menos mal que no todo serán penalidades, ya que, esparcidas por el zoo, se pueden encontrar huellas de leopardo que recargarán nuestra energía.

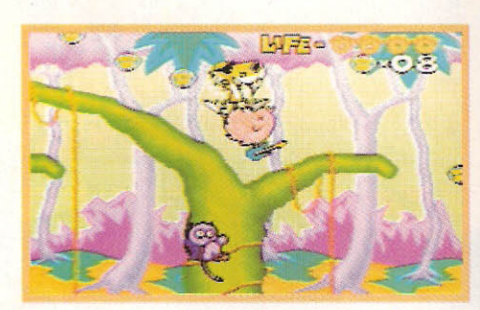
Las fases, pese a discurrir en el mismo zoo, cuentan con un diseño muy diferente entre sí, por lo que no llega a hacerse monótono en ningún momento.

Así que disfrutad con este simpático arcade donde el aspecto gráfico de los escenarios y la atractiva animación de los personajes es su baza fuerte. Además, pocos juegos pueden contar con un protagonista tan carismático y vacilón como éste.



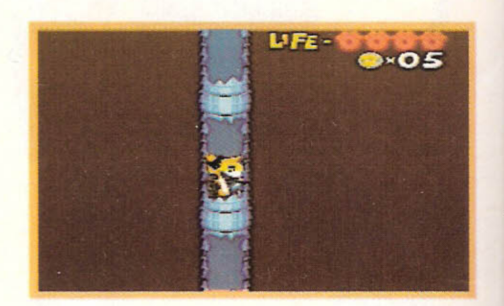
Chester se convertirá en uno de vuestros personajes favoritos en cuanto llegue a nuestro país.







Kaneko ha creado un juego tan simpático como su protagonista.







Battletoads

Son tres, viven en una charca llena de cieno y su plato favorito son las moscas en pleno vuelo. Expertas en artes marciales, las malas lenguas hablan de cierto parentesco con las archipopulares tortugas ninja, cosa que ellas niegan rotundamente.

Sus nombres son Rash, Zitz y Pimple, y para pagarse el alquiler trabajan esporádicamente como guardaespaldas.

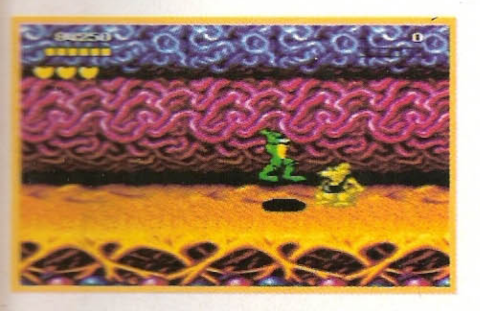
En una ocasión a Pimple le correspondió el honor de acompañar a la bellísima Miss Universo en una gira por la Vía Láctea.

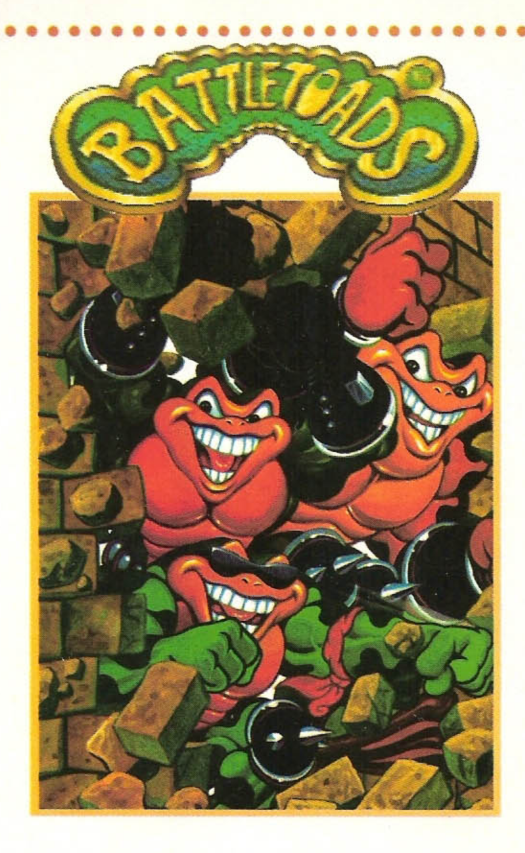
Pero la perversa Dark Queen, celosa de tan deslumbrante belleza, decide raptar la nave de la Miss y llevarla a Ragnarok, su planeta natal. Como si de la película "El Guardaespaldas" se tratase, Pimple trata de defenderla hasta el último momento, pero finalmente es apresado él tambien.

Sus dos hermanos deciden poner "ancas" en el asunto e inician el viaje a Ragnarok dispuestos a rescatarlos.









Así empieza una colosal aventura que ahora puedes vivir en tu Mega Drive.

Enemigos variados y unos parajes de pesadilla te separan del objetivo.

Afortunadamente, las Battletoads cuentan con un alucinante repertorio de golpes, de los más divertidos que jamás se han visto.

Probablemente las conozcas de nombre. Este año 93 vas a conocer cómo se las gasta una Battletoad.

Patrulla-X

Mutante: dícese del ser que presenta alteraciones congénitas en su código genético. Normalmente esto les confiere unas características tan especiales que les hace fácilmente identificables y repudiados por el resto de su especie.

El profesor Charles Xavier, mutante con habilidades telepáticas, decidió reclutar a aquellos que tuviesen superpoderes y luchar juntos contra el mal y la injusticia en el mundo. Así nació la Patrulla-X.

Tras varias décadas de éxito en el mundo del cómic, las aventuras de la Patrulla son por fin llevadas a la Mega Drive de la mano de Sega.

En él, el objetivo es arruinar los planes de conquistar el mundo del también mutante Magneto. Para ello, tienes a tu disposición, con la posibilidad de cambiarlos a lo largo del juego, a Cíclope, Lobezno, Gambit y el Rondador Nocturno.

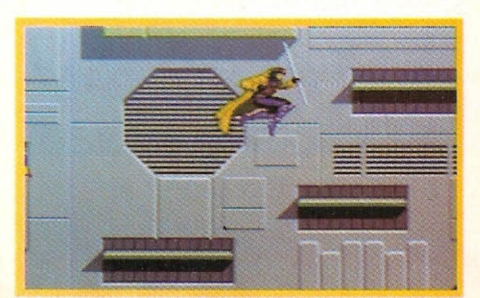
En este cartucho las características de cada personaje han sido respetadas al máximo. Así, Cíclope lanzará su rayo óptico, Lobezno usará sus indestructibles garras de adamantium y el Rondador se teletransporta de un lado a otro. Incluso se ha recreado la popular "sala de peligro", donde la patrulla efectua sus arriesgados entrenamientos.

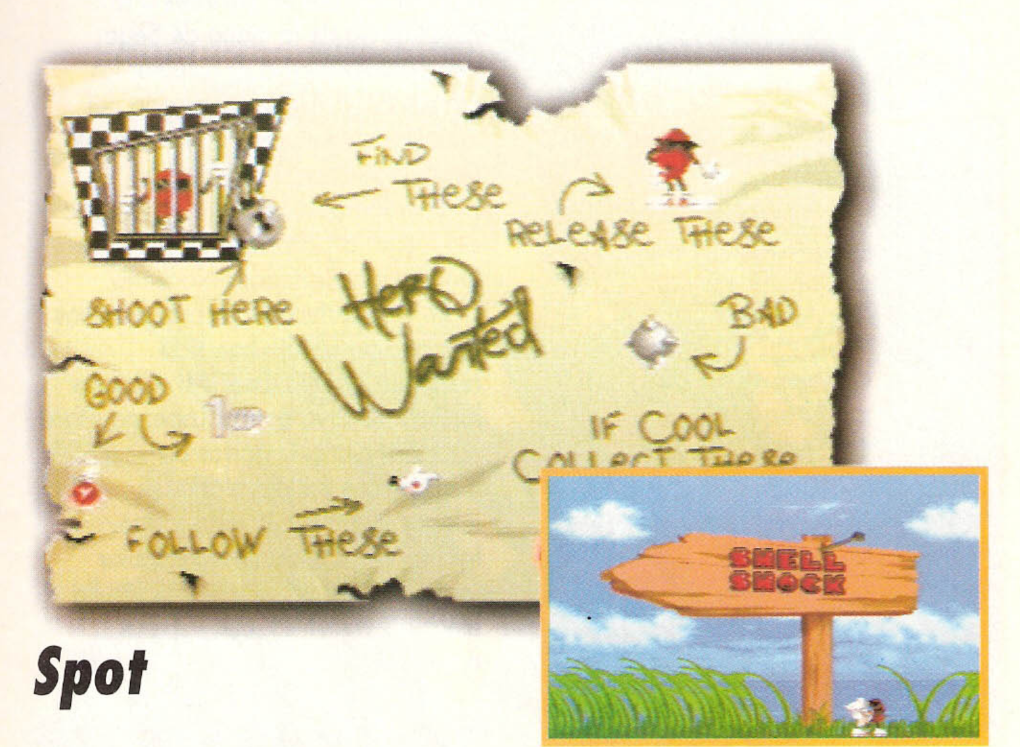
Acción, algo de plataformas y una animación muy cuidada acompañan a los mutantes en este estreno que promete dar mucho de qué hablar.











Spot

De un tiempo a esta parte, VIRGIN viene acostumbrándonos a unos fabulosos juegos en los que destaca el aspecto sonoro y la soberbia animación de sus personajes por encima de todas las cosas.

Y SPOT, su baza fuerte para la Mega Drive este año, marca un hito en todos esos aspectos.

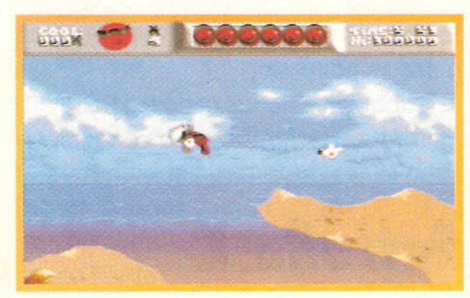
El protagonista, una pequeña chapa que practica el surf a lomos de una botella de plástico vacía, debe rescatar a su novia enjaulada a pie de playa. Varias son las fases que deberá recorrer para ello (la costa, el puerto deportivo, el muro...), cada una de ellas con una fauna propia dispuesta a frustrar el reencuentro de las chapitas.

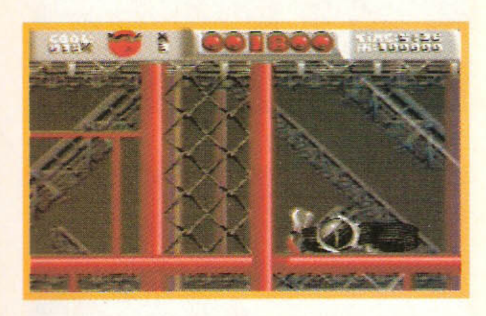
SPOT recuerda en algunos aspectos a ese otro fabuloso programa de Virgin "Global Gladiators" (del que podéis encontrar un extenso reportaje en este número de Todosega), sobre todo en el extenso y rotundo menú de melodías y el mapeado multiscroll, pero le supera claramente en otros, como la animación del protagonista (Spot es un muñeco marchoso que baila, se contonea y juega al yo-yo), y los escenarios, que en "Global Gladiators" eran un tanto monótonos y aquí impresionan por su variedad y colorido.

Así que buscad en el baúl vuestras sombrillas y bañadores y preparaos para contemplar algunas de las mejores animaciones hechas nunca para la Mega Drive.

Definitivamente, SPOT es nuestro héroe.

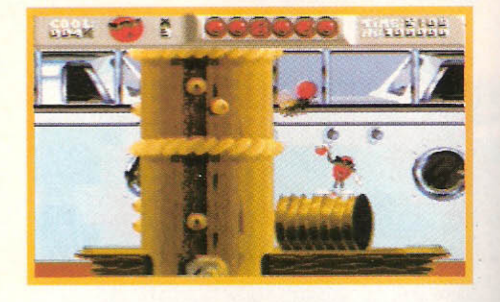








Seguro que coincidiréis en que Spot tiene una de las mejores animaciones hechas nunca para la Mega Drive.







Los escenarios impresionan por su variedad en coloridos.

Strider 2

Vuelven las andanzas de este héroe aguerrido y saltarín de la mano, como no, de U.S. Gold. Tras el éxito conseguido con la primera parte, afición y público en general pedían otro episodio de las aventuras de tan singular personaje.

Los mutantes alienígenas han vuelto con su amplia gama de robots asesinos, buitres amaestrados y todo tipo de maquinaria sofisticada y letal. Y como siempre, sólo un hombre puede pararlos: Strider.

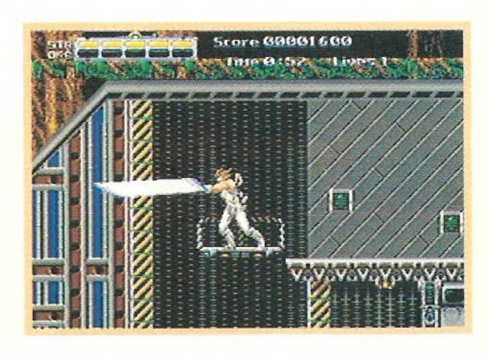
Esta segunda parte ofrece nuevos escenarios con mapeado multidireccional en el que el camino más fácil rara vez es el correcto. Destacan la diversidad de melodías y efectos sonoros, que junto a las amenazantes voces digitalizadas transmiten una sensación de emoción y riesgo contínuos.



Noticia para los amantes de la acción, el peligro y las explosiones atronadoras: Strider ha vuelto y el 93 va a ser su año.

Robots asesinos, buitres amaestrados y todo tipo de maquinarias complicadísimas se unen para luchar contra Strider.





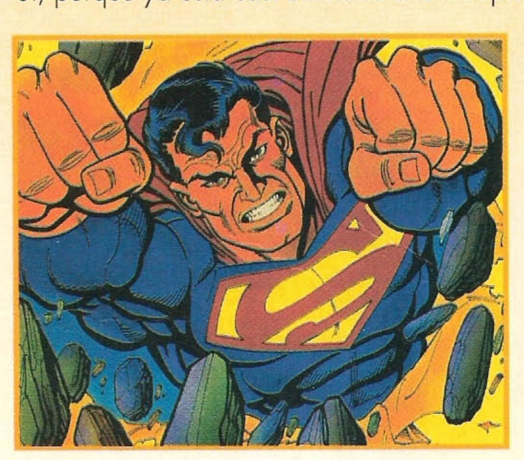






SUPERMAN

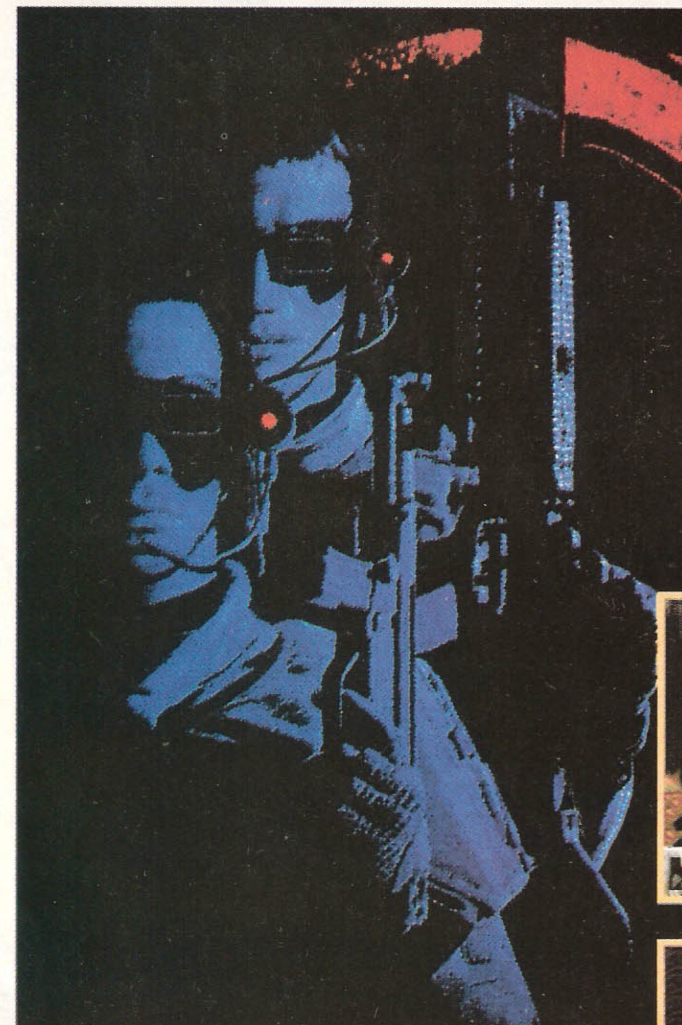
Se guarda en el más celoso de los secretos. Las únicas noticias son rumores que corren de boca en boca. Nadie quiere decir la palabra clave: SUPERMAN. Sí, porque ya está casi ultimada una adaptación al mundo del videojuego de las aventuras del hombre de Kripton. Una obra en la que se asegura entretenimiento y espectáculo.



La discrección es absoluta, pero hemos podido saber que la versión para 16 bits la realizará la compañía de Software Sunsoft, y la de 8 bits, Virgin.

Nada más podemos adelantar sin que nuestra integridad peligre, pero prometemos manteneros informados.

Universal Soldier



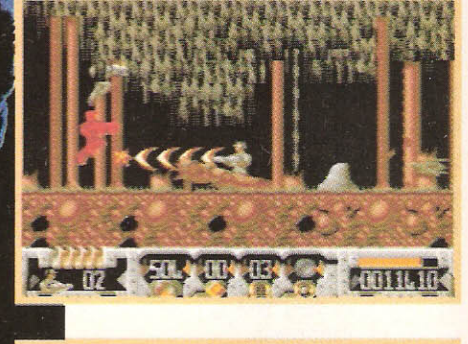
Una ultrasecreta organización gubernamental acaba de desarrollar, a partir de cadáveres de combatientes del Vietnam, una generación de soldados biónicos, carentes de toda emoción humana y dotados de poderes y habilidades extraordinarias. Su nombre clave es "Universal Soldiers", y en el papel de uno de ellos, Luc Devreux, deberás estar preparado para cualquier misión que te sea encomendada.

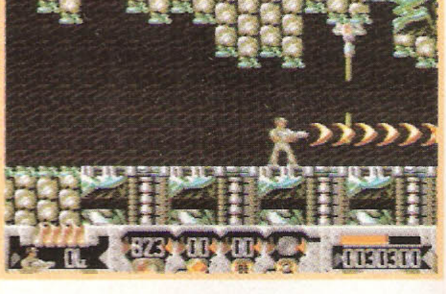
Todo marchaba según lo previsto, hasta que un fallo de programación origina el desastre: otro "universal soldier", Andrew Scott, ha enloquecido e iniciado por su cuenta una feroz campaña de destrucción. Ahora debes enfrentarte a tu agresivo camarada y las tropas de disidentes que le acompañan.

Este cartucho, como habréis adivinado, está basado en la película del mismo nombre protagonizada por el elástico Jean-Claude Van Damme y el fuertote Dolph Lundgren.

En realidad, bajo este título no se esconde más que una sutil operación de maquillaje, dado que "Universal Soldier" en muy poco se diferencia de aquel clásico de Ballistic llamado TURRICAN.

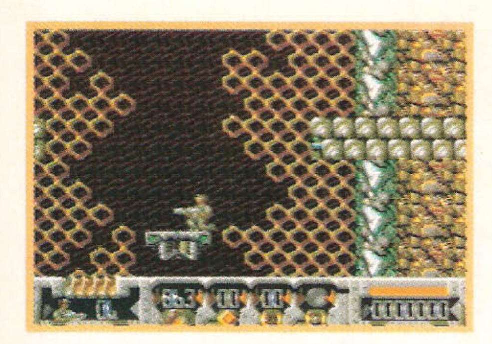
Para los que no lo conocieron en su tiempo, es la ocasión de disfrutar con las cuatro apasionantes fases de este remozado arcade.

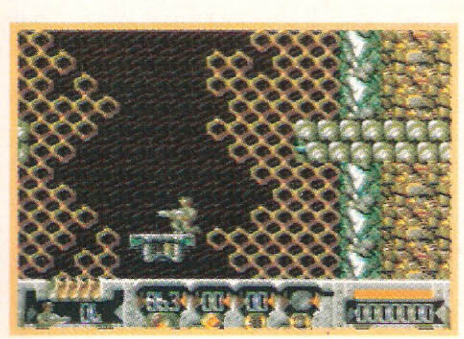




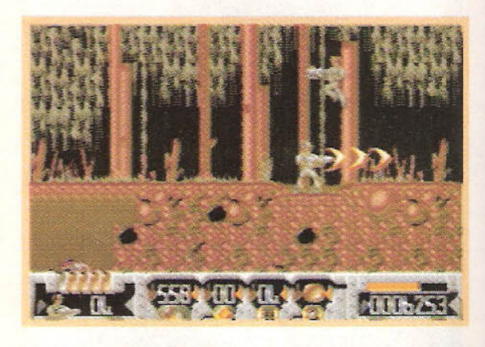
UNIVERSAL SOLDIER

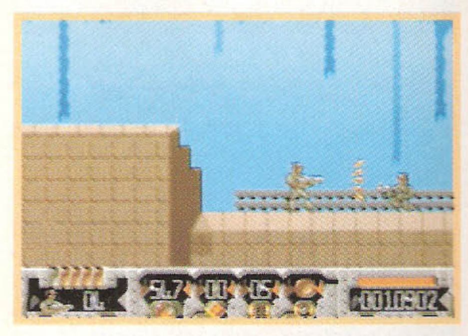
COPYRIGHT (C) 1992, CAROLCO





Revive las excitantes aventuras de un grupo de ex combatientes dispuestos a llevar a cabo cualquier misión por difícil que parezca.



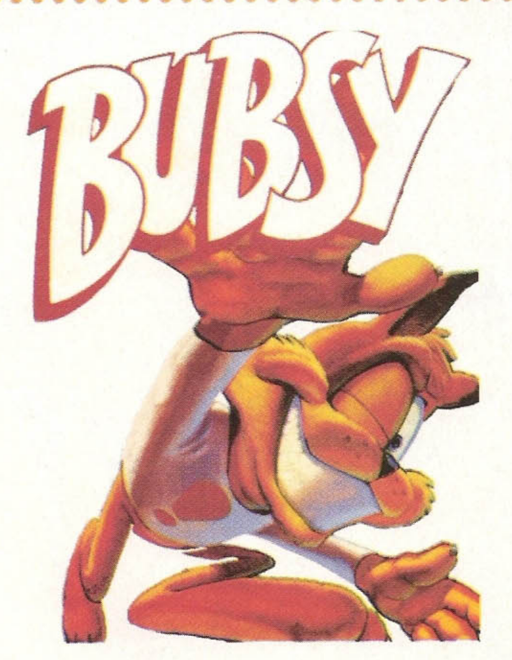


Bubsy the Bobcat

Los mejores referencias acompañan a este cartucho de 16 megas que pronto invadirá las pantallas de la Mega Drive. Bubsy, un gato montés que trabaja como dibujo animado, debe encontrar todos los ovillos de lana del planeta antes de que un ejército invasor se apodere de ellos.

John Skeel, director del proyecto para Estados Unidos, afirma que con Bubsy the Bobcat han querido juntar la velocidad de SONIC, la precisión de Mario, así como extraer lo mejor de los juegos como Castle of Illusion, Quackshot y otros.

Ambición no le falta a este ejecutivo de Accolade, pero lo visto hasta el momento es poco menos que impresionante: Bubsy cuenta con cerca de 40 animaciones distintas



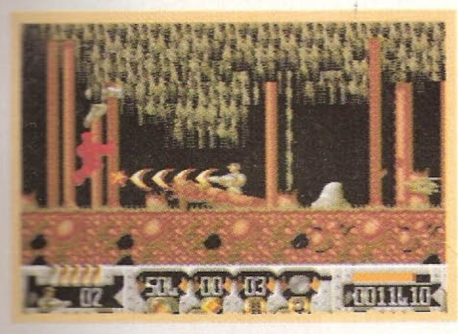
sólo de expresiones. Así que no es de extrañar que el gato esté gesticulando continuamente e incluso se eche a hablar y nos de su parecer respecto a cualquier tema del juego.

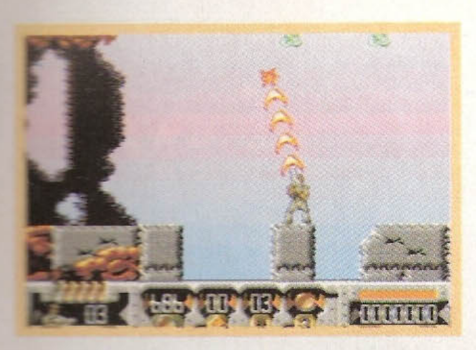
La acción discurrirá por cinco trepidantes mundos, cada uno de los cuales consta de tres fases, más diez pantallas extra con sus correspondientes enemigos finales.

Para colmo, dicho juego cuenta con un altísimo grado de interacción, y será posible montarse en coche, mover pianos, arrojar macetas...

Todo esto parece indicar que "Bubsy the Bobcat" será uno de esos juegos que hacen época. La respuesta... próximamente.







CUADRO DE HÉROES

•El héroe más popular: SONIC. Indudablemente, no podía ser otro. La gente le quiere, las muchedumbres le aclaman. Sonic será, hoy y siempre, el más grande.

•El héroe más esperado: RYU y todo el grupo de luchadores del Street Fighter II, que pronto llegarán a la Mega Drive. Así que ya sabéis y dejad de enviar cartas preguntando sobre el tema.

•El héroe más sabroso: A la vizcaína o al pil pil, James Pond/Robocod está para chuparse los dedos.

•El héroe más agresivo: Axel del Street of Rage reparte mamporros que da gusto. ¿Seguirá atizando en las futuras secuelas del Streets of Rage?.

•El héroe más veterano: Pacman es, sin lugar a dudas, el abuelo de los videojuegos. En pleno 93 y sigue correteando por los laberintos.

•El héroe más marchoso: Spot, la nueva estrella de Virgin, lleva una marcha en el cuerpo que no se puede aguantar. No os perdáis sus pasos de baile.

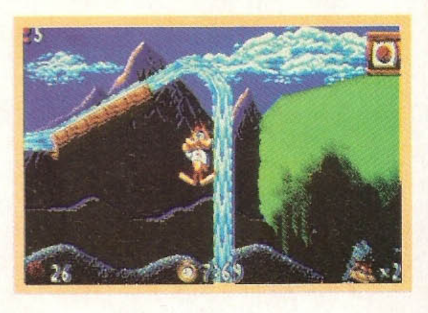
•Los más unidos: Hasta en las familias más unidas hay riñas de vez en cuando, pero en la gran familia de los Lemmings no hay desavenencias, y donde va uno van todos.

•El más querido: Porque es un personaje entrañable que a todos cae bien, Mickey Mouse ocupa un trocito en nuestros corazones.

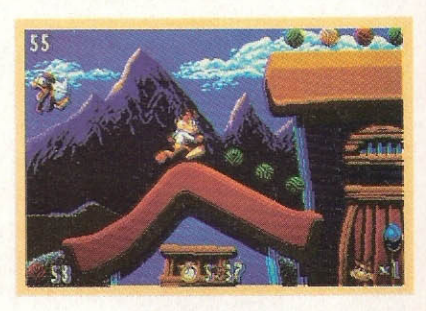
•Los más bestias: Una cosa es pelear, pero lo que hacen los luchadores del Pit Fighter es una burrada. ¡Vaya golpes!.

•El más espectacular: SUPERSONIC, la versión en Mega CD de las aventuras de la mascota de Sega, promete ser la cosa más alucinante jamás vista en una consola.









GLOBAL GLADIATORS

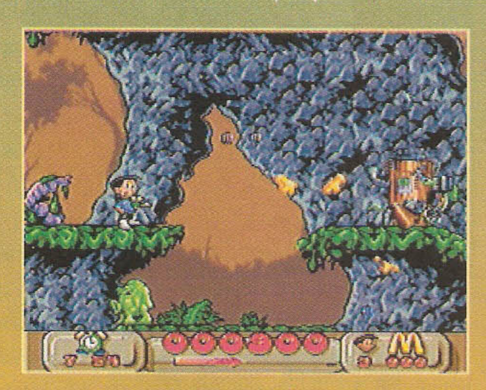
Nacidos para ser héroes

Era una estupenda mañana. Mick y Mack se encontraban, una vez más, devorando un par de riquísimas hamburguesas en su McDonalds preferido. Como todos los sábados, Mack ya se había hecho con el último número de «Global Gladiators», el más divertido de los comics. Las aventuras de estos héroes les tenían totalmente embelesados. El mayor deseo de ambos era meterse en la piel de esos valientes.

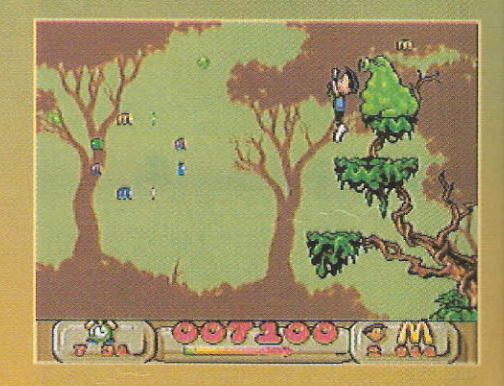
Pero, he aquí que aquel día, mientras esos pensamientos surcaban de nuevo sus soñadoras mentes, algo extrordinario sucedió. De repente, surgió de la nada un misterioso payaso que se situó junto a ellos. Sin ningún preámbulo, como si hubiera estado escuchando la conversación de los dos muchachos, pronunció estas palabras: «¿Queréis, de verdad, convertiros en gladiadores?, pues esta es vuestra oprtunidad...». En menos que canta un gallo, los dos chavalotes desaparecieron de su querido McDonalds, introduciéndose en un aterrador y negro vacío durante unos interminables segundos, hasta que... ¡Sí!, su sueño se había cumplido. Estaban dentro de su propio comic, armados con el extraordinario «goo-shooter», y dispuestos a cumplir con su arriesgada misión. Aunque claro, no todo iba a ser tan fácil como esperaban. En aquellos mundos les aguardaban todo tipo de trampas y peligros. Pero no importa, ellos saben



Mack se lo piensa dos veces antes de entrar en el tenebroso Slime World.



Bichos tan espeluznantes como estos se dejarán ver durante todo el juego.



Deberás saltar muy alto si quieres ser un verdadero gladiador.

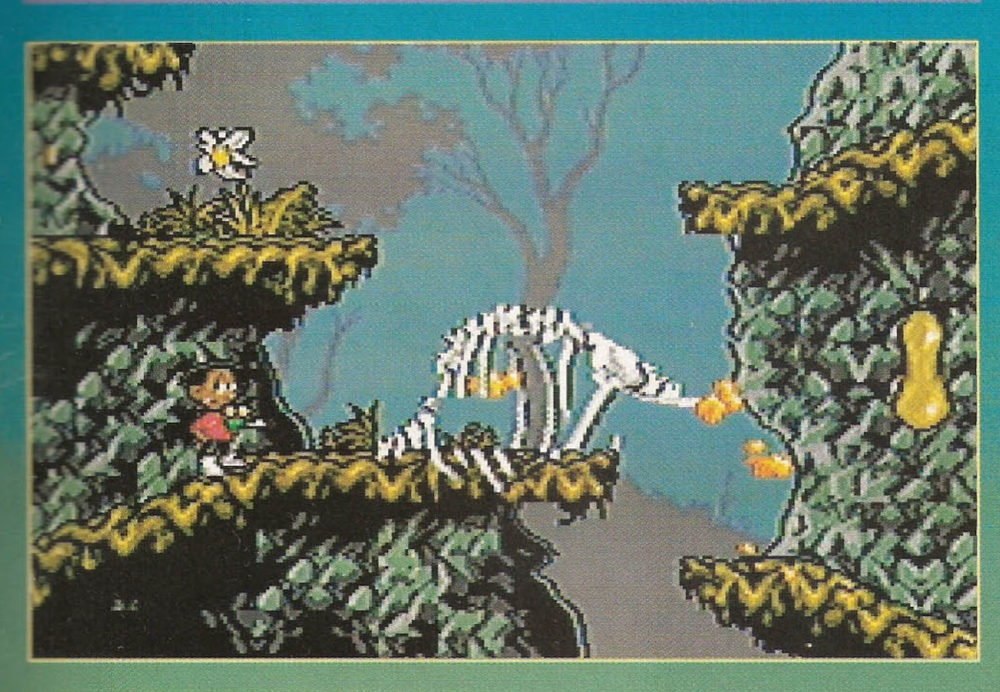






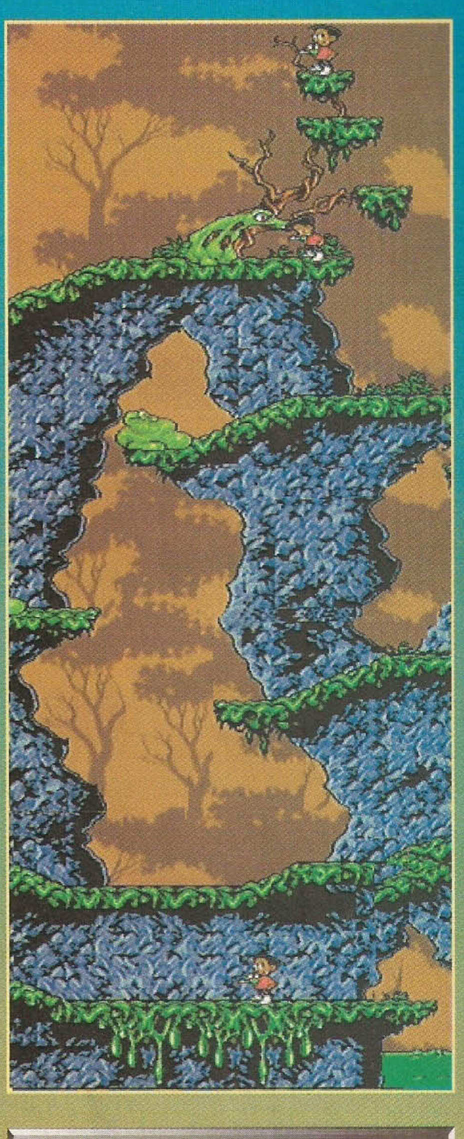
Virgin • Plataformas • 8 megas • Nº de jugadores:1 • Niveles de dificultad:3 • Nº Continuaciones: 1 • Fases:4

Slime World









que cuentan con una inestimable ayuda: la vuestra.

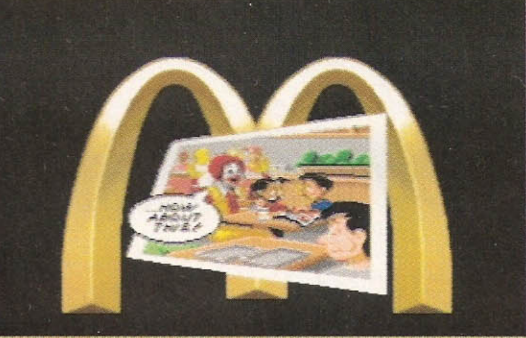
Antes de comenzar el juego, tenéis la posibilidad de elegir a uno de los dos muchachotes, Mack o Mick. Una vez realizada esta premisa, ya «sólo» os queda conducir al protagonista a través de los extraños mundos, con tres objetivos básicos: limpiar el lugar de todo tipo de indeseables e impresentables enemigos, conseguir el mayor número posible de «Golden Arches» (emes de McDonalds) y, por supuesto, evitar que acaben con vosotros. Para finalizar tan magna empresa, se deben recorrer cuatro continentes, y en cada uno de ellos recoger, al menos, treinta «Golden Archers»; de otra forma, el «simpático» payaso no os dejará pasar de fase.

El primer mundo es el Slime World.

PRIMER CONTACTO

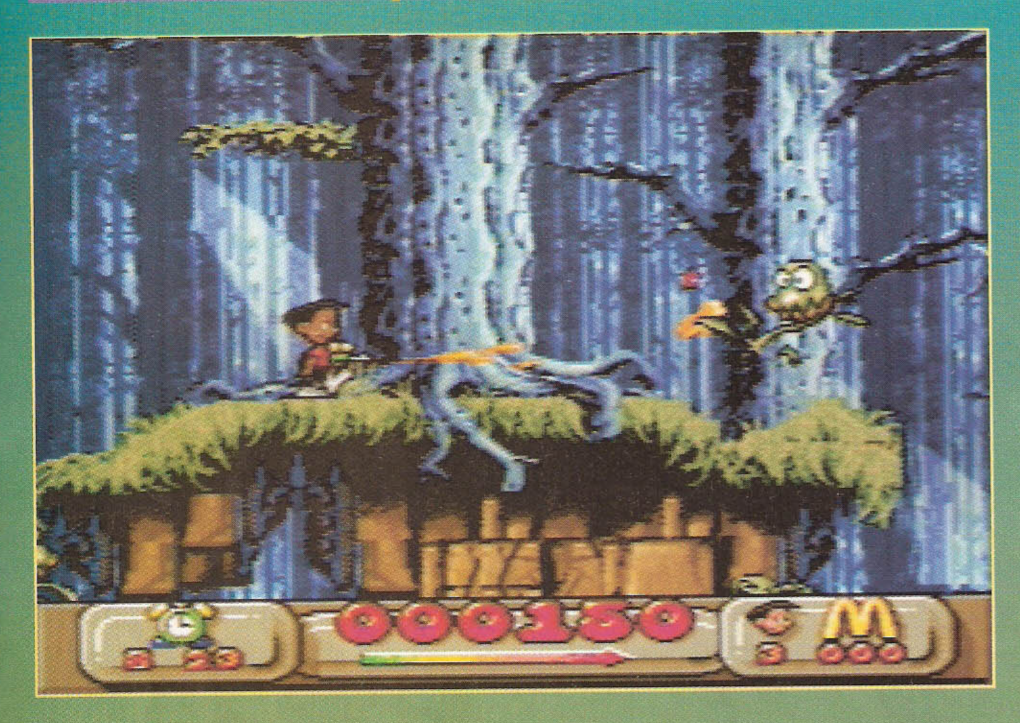
En seguida os daréis cuenta de que tanto los gráficos como los movimientos de los personajes son un auténtico regalo para los ojos. Sólo el primer vistazo, os revelará que se trata de un gran juego.





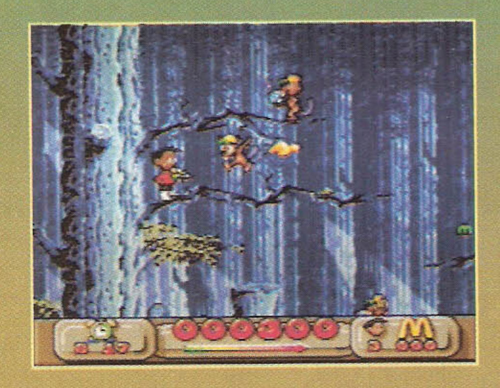


Mystical Forest



El Bosque Místico os deparará más de una sorpresa que os pondrá los pelos de punta. Sólo vuestro goo-shooter os ayudará a salir airosos.

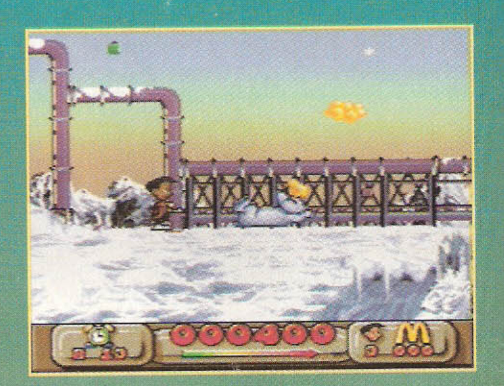


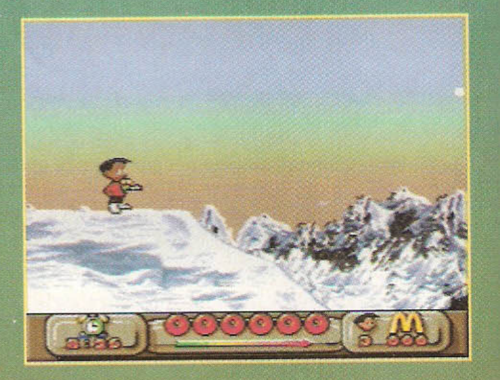


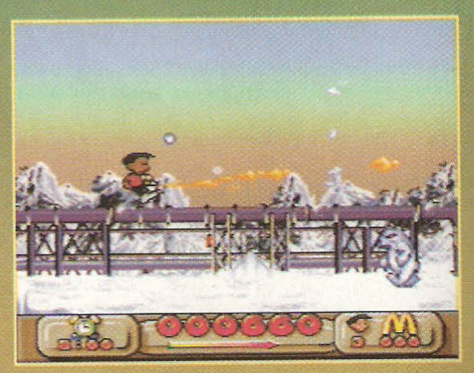




Artic World









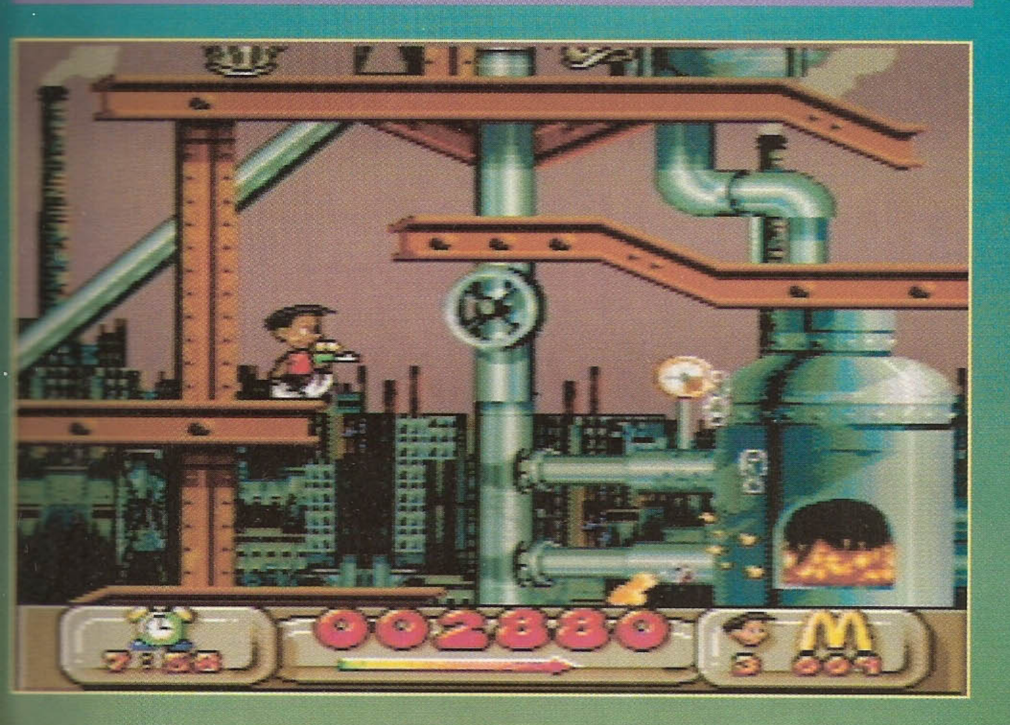
Allí se encuentran las más asquerosas criaturas que hayáis podido imaginar. El inseparable «goo-shooter» y las plataformas para saltar más alto, os ayudarán a exterminarlas.

En el Mystical Forest, deberéis tener mucho cuidado. Innumerables misterios y desagradables sorpresas os esperan detrás de cada rama.

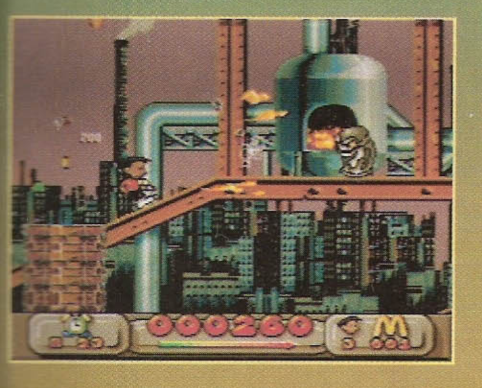
Y del campo se pasa a la ciudad, porque el tercer lugar a visitar es la Toxi-Town, donde los elementos contaminantes os harán la vida imposible. Habrá desde enormes bolas de fuego hasta malvados cubos de basura, pasando por taladradoras vivientes.

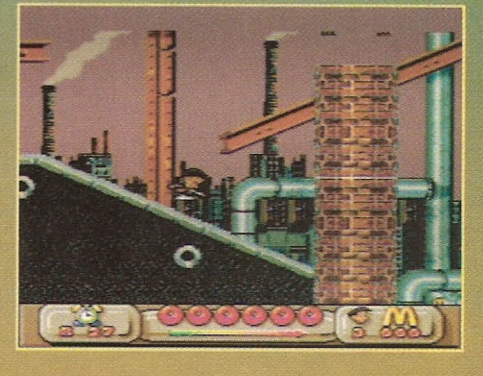
Por último, en el Artic World la vida salvaje está amenazada por la ruptura de la capa de ozono. Vuestra misión será encontrar un camino para salvar al mundo de tal peligro. Eso sí, el oso polar e incluso el mismísimo Yeti (más conocido como «el

Toxi-Town



La polución ha conquistado de tal forma la ciudad, que ahora se denomina Toxi-Town. Mick y Mack tienen el deber de limpiar toda esa basura y transformar aquel lugar en un habitable y confortable centro urbano.



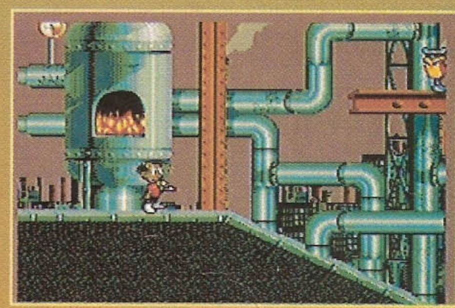


abominable hombre de las nieves») no están para bromas.

Recordad que disponéis de cuatro vidas y un tiempo limitado para acabar cada fase. Así, procurad ser rápidos, pero no por ello imprudentes.

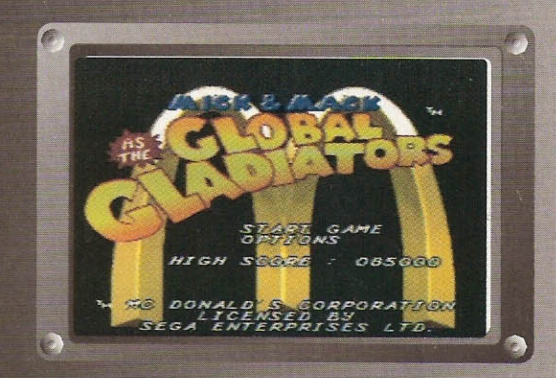
Al principio es preferible conservar el mayor número de vidas, para afrontar con garantías las sucesivas y larguísimas fases. Además, existe la posibilidad de conseguir vidas extras, e incluso un pequeño pero valiosísimo reloj que hará que el tiempo pase más despacio.

Bueno, ya no tenemos más que deciros. El tiempo vuela y la diversión os está esperando que la cojáis cuanto antes.



Mick ha sido alcanzado por uno de sus enemigos. Durante algunos momentos estará atolondrado, pero pronto volverá a reaccionar y podrá seguir luchando como un cosaco.

TOTAL 90



Gráficos: 9

Originales y con colores muy vivos. Geniales.

Movimiento: 9

Sin duda, de lo mejor de todo el cartucho.

Sonido: 9

Una gran banda sonora acompañada de unos efectos de sonido no menos buenos.

Jugabilidad: 8

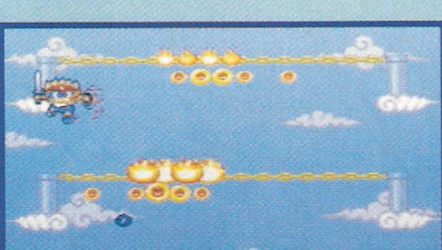
Bastante entretenido, que no es poco.

OPINION La unión de Virgin con McDonalds sigue dando sus frutos. Global Gladiators es un divertido juego de plataformas que destaca por los movimientos del protagonista, sus sensacionales gráficos y su música pegadiza.
En cuanto a la diversión, aunque algo monótono al principio, va ganando poco a poco a medida que avanzamos.
Os aseguro que al poco tiempo de poseer el cartucho, preferiréis coger las «emes» de McDonalds a comeros las hamburguesas de la multinacional

Mick y Mack te acompñan en un juego donde podrás mostrar tus habilidades plataformeras.









Para el bondadoso rey Hilario, sus dos hijos gemelos eran la principal razón de existir. Por eso, una de sus grandes preocupaciones era que unos muchachos tan bellos y robustos no encontraran una pareja digna de su tronío. Así que decidió enviarlos al país vecino, sabedor de que allí moraban multitud

¡Qué gemelos tan divertidos!

CHIKI CHIKI BOYS

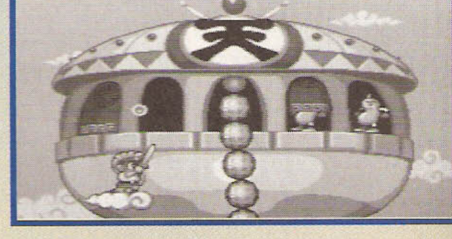




de princesas nobles y hermosas.

Aprovechando la ausencia de los dos muchachos, el gremio de curtidores organizó una confabulación en el país y derrocó al monarca de su trono, instaurando un reinado de maldad y destrucción. Cuando los jóvenes príncipes, desengañados por la frivolidad de las princesas, se enteraron de tan aterradora noticia, desenvainaron sus espadas y juraron expulsar a los

PRIMER CONTACTO





El primer enemigo que os encontraréis en este impresionante juego, es una curiosa familia de feriantes que os acosará tratando de arrollaros con su noria voladora. Como todas las fases de esta aventura, tiene un diseño fabuloso.



malvados usurpadores de su querida tierra.

Así, dio comienzo una desigual batalla, en la que tendrás ocasión de participar controlando a cualquiera de los dos hermanos: el mayor, un experto y consumado luchador, o el pequeño, gran maestro de las artes hechiceras.

El combate transcurrirá en tres escenarios, tierra mar y aire, con la opción de afrontarlos en el orden que prefieras, lo que supone un claro



Este dichoso angelito tiene muy poco parecido con Cupido.

signo de chulería por parte del ejército invasor.

Afortunadamente, contarás con importantes ayudas, ya que en tu camino hallarás varias clases de artefactos mágicos, cuyos poderes te resultarán muy útiles si los sabes



Sumergido en el océano, también tendrás que demostrar tu valor.

utilizar:

-Magia básica (roja): es el tipo de magia con que iniciarás la partida. Consiste en un rayo unidireccional que arrasa todo lo que pilla.

-Bombas (amarillas): daña o destruye todos los enemigos de la pantalla. Es especialmente efectiva en tierra.

-Tifón (azul): destruye todo enemigo que haya cerca de tu personaje. Especialmente efectiva entre las nubes.

-Trazadora (verde): lanza un ataque en seis direcciones diferentes. Su mayor efectividad se demuestra en el océano.

Desgraciadamente, el hermano menor sólo puede llevar 5 unidades mágicas cada vez, y el mayor 3. Así que deberás racionarlas.

Por cada enemigo que destruyas, aparte de la satisfacción interior que conlleva, recibirás unas monedas con las que poder comprar en la tienda que encontrarás al final de cada fase. Entre su amplio muestrario, podrás conseguir:

-Cápsulas: sirven para curar tus heridas.

-Bonus: te proporcionarán algunos puntos extra

-Espada: incrementa tu capacidad de ataque.



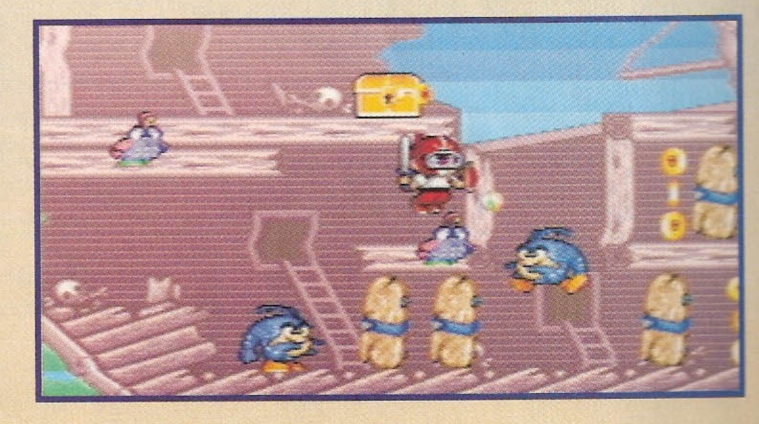
Analiza los movimientos de este voraz pez antes de atacarle.

-Escudo: incrementa tu resistencia.

-Continuaciones: sin lugar a dudas, la mejor compra posible.

Por lo tanto, ya sabes, no vale limitarse a esquivar a los enemigos de cualquier manera. Hay que cargárselos a todos, porque dado el













Saltar, correr, esquivar, golpear... en eso consiste la dura vida del héroe genuino.



Coge todas las monedas que puedas. Al final de cada fase, podrás canjearlas por útiles objetos.

grado de dificultad bestial que posee este arcade, dudo que puedas llegar muy lejos sin un buen surtido de espadas, cápsulas revitalizadoras...

Pero no te confíes, porque si a un videojuego se le puede aplicar el popular refrán de «un hombre vale tanto como la categoría que tienen sus enemigos», desde luego que Chiki Chiki Boys merecería estar en los altares. Porque no es sólo que haya muchos y agobiantes rivales, sino que encima tienen tal variedad y unas animaciones tan sorprendentes, que más de una vez te obligarán a exclamar: «por qué no harán más juegos como éste para la Mega Drive».

Y todo ello bien adornado con un exquisito sentido del humor, digno del mismísimo y glorioso Gila. Sí, sí, no exagero un pelo. No te extrañes si te toca enfrentarte a un vampiro que lleva bajo su capa unos ridículos canzoncillos de corazoncitos, a una familia de feriantes con noria incluida, o a un tierno y rubito querubín con más mala leche que vuestro padre cuando le enseñas las notas.

Pero si la cosa se pone complicada, no dudes en tomar las de Villadiego e intentar trepar por las paredes. Verás cómo tu muñeco trata de aferrarse con las uñas al muro para escalar. Al poco rato, vista la inutilidad de su intento, agitará las manos en claro signo de desesperación, y caerá al suelo sin remisión. Divertidísimo.





Por si os parecían pocos enemigos, echadle un vistazo a este otro.

Y eso que esta soberbia epopeya familiar no había empezado con muy buen pie en el mundo del videojuego. Bajo el nombre de «Mega Twins», apareció hace ya algún tiempo en los salones recreativos una máquina donde se iniciaban las aventuras de estos personajes, y que recibió críticas bastante duras. Desde aquí va nuestro granito de arena, para que en su debut en la Mega Drive tenga el éxito que se merece.

Gráficamente sublime, lo que le convierte en un juego sorprendente es la rapidez con que los personajes circulan por la pantalla, sobre todo cuando coinciden un ingente número de sprites simultáneamente.

Además, la animación de los simpáticos gemelos no se limita al mero salto y mandoble con el que desgraciadamente suelen obsequiarte algunos arcades. No, aquí el protagonista es un auténtico maestro de esgrima, a juzgar por la









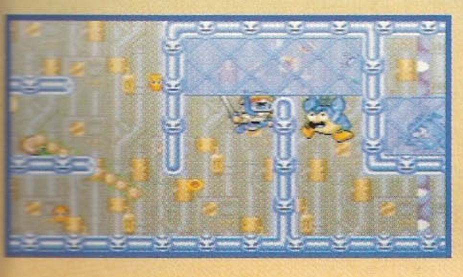
diversidad de formas con que es capaz de ventilarse a los «malosos».

Un último consejo: con los enemigos de final de fase (¿acaso dudabas que los hubiese?), tómate las cosas con calma. El ataque desesperado no lleva a ninguna parte, así que observa bien sus movimientos hasta que des con el punto débil. Todos lo tienen.

Por ejemplo, el dragón de dos cabezas que aparece en la fase de tierra, es fácilmente vulnerable si se le golpea en el vientre. El modo de vencer al gusano con guantes de boxeador que surge de la tierra, es esquivar sus puños extensibles trepando por la pared, y una vez los recoja, lanzarle un feroz ataque a la cabeza. El resto te lo tendrás que currar tú mismo, ¡a ver qué te ibas a pensar!

Detalles aparte, lo que a ti seguro te interesa es disfrutar con los



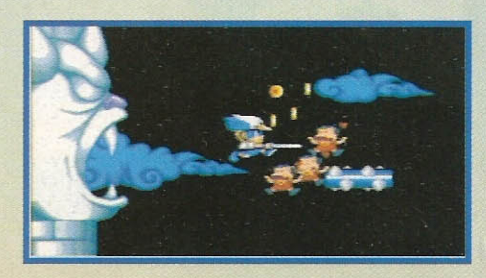




De un tiempo a esta parte los vampiros ya no son lo que eran...

cartuchos que caen en tus manos, y con Chiki Chiki Boys, puedes estar completamente convencido de que vas a hacerlo como un enano, (aunque midas más de uno noventa).

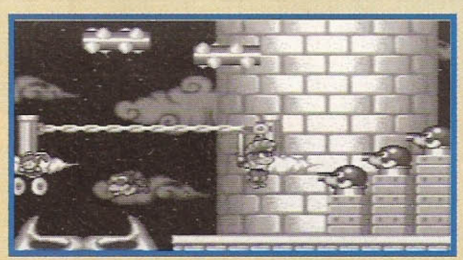
Disfrutarás casi tanto como lo harán tus humildes súbditos si logras expulsar al vil invasor. El país será de nuevo libre, gracias a los dos gemelos, y sólo quedará un



Una pregunta en el aire, ¿de la mente de qué dibujante ha podido salir toda esta cantidad de personajes y decorados?.

«pequeño» cabo por atar: aunque sean unos héroes, los herederos seguirán compuestos y sin novia.

En fin, Chiki Chiki Boys: un juego que no tiene desperdicio alguno.



Estos cañones te causará algún que otro quebradero de cabeza. Pero no te preocupes, no son más que un pequeño inconveniente en el laaaargo camino que te queda por recorrer.



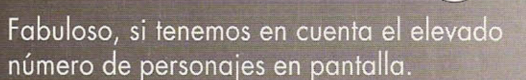
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Constituyen la apuesta más fuerte de este juego. ¿Alguien se atreve a superarlos?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento



Fabuloso, si tenemos en cuenta el elevado número de personajes en pantalla.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Da la talla, que ya es bastante.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Alguna que otra vida más vendría bien, para no desesperarse ante tanta dificultad.

OPINION Típico juego de mucho colorido y acción que los señores de Sega dirigen a un público principalmente infantil, aunque cuando un cartucho tiene tanta calidad y vistosidad como este, gusta a todo el mundo.

Chiki Chiki Boys entra fundamentalmente por los ojos. Sus gráficos son simpáticos y coloridos, con una animación detallada y veloz, sorprendentemente veloz. Y su scroll, piedra de toque en este tipo de juegos «animados», es tan suave que pasa inadvertido, haciéndose espectacular en determinadas situaciones.

TOTAL 91

Hemos visto pocos juegos con un despliegue gráfico tan alucinante. Divertido, jugable... ¡imprescindible!



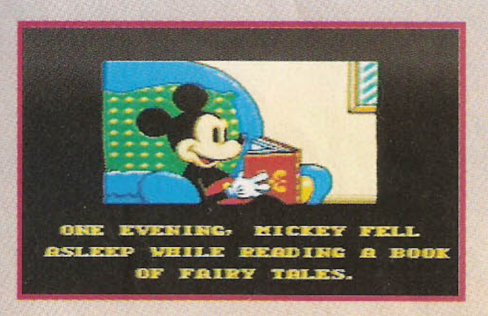
Mickey Mouse II

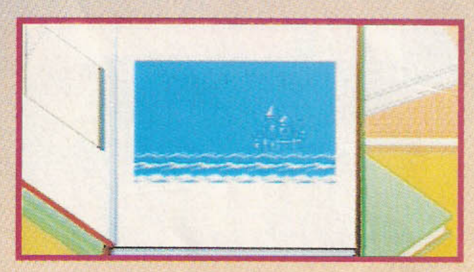
El retorno más esperado

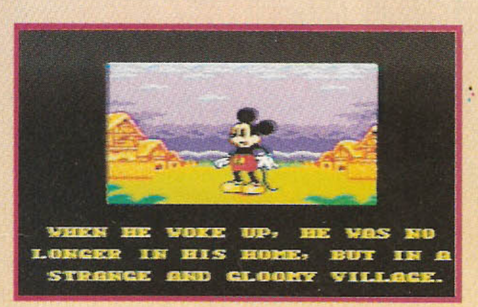
Tras un duro día de rodaje junto a su compañero Donald en el show de dibujos animados, Mickey volvió a casa agotado y se dispuso a pasar una tranquila tarde frente al fuego leyendo. Pero ya sea porque el cómodo sofá incitaba a ello, o por las copas de más ingeridas en el cumpleaños de Ungenio Tarconi, que el bueno de Mickey quedó plácidamente dormido con el libro sobre sus rodillas.

Cuando abrió los ojos no pudo por menos que sobresaltarse: estaba en un extraño valle junto a gentes que le rodeaban inquietos. Las cabañas, el cielo..., todo era demasiado real para ser un sueño. Una bella damisela del género palmípedo se le acercó y suplicó su ayuda: "El malvado Espectro Oscuro ha robado el cristal mágico que protegía nuestro pueblo. Sin su cobijo, las fuerzas demoniacas se han apoderado de este valle sembrando la corrupción y el caos a diestro y siniestro. Por favor, noble guerrero, acaba con el Espectro Oscuro y traenos el cristal mágico de vuelta". ¿Enfrentarme yo a un espectro -se dijo Mickey para sus adentros-, ¿y encima oscuro?. Ni hablar. -"Me gustaría poder ayudaros -respondió-, pero me he dejado el gas puesto . Si acaso otro día..."

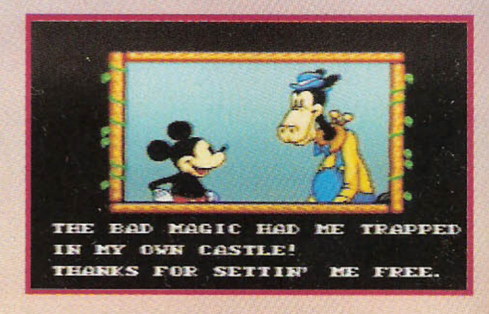
Pero al contemplar el rostro de decepción de los niños del pueblo comprendió que no tenía elección, y decidió enfrentarse a su destino y encontrar el maldito cristal.

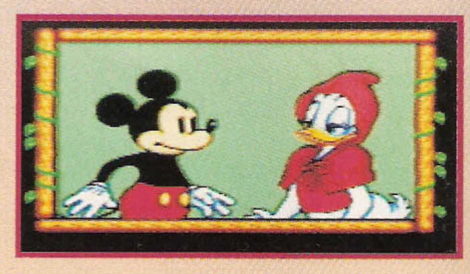






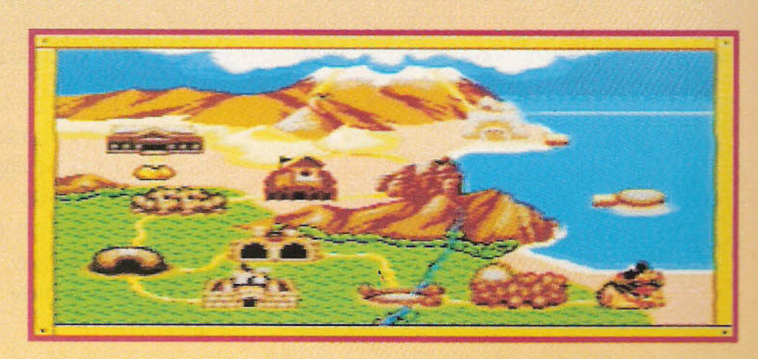
La ambientación nos recuerda a las mejores películas de Mickey

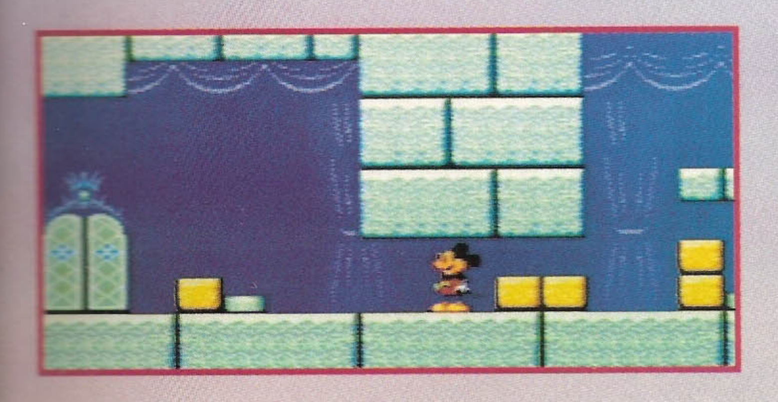




Goofy y Daisy, dos simpáticos personajes, acompañarán a Mickey









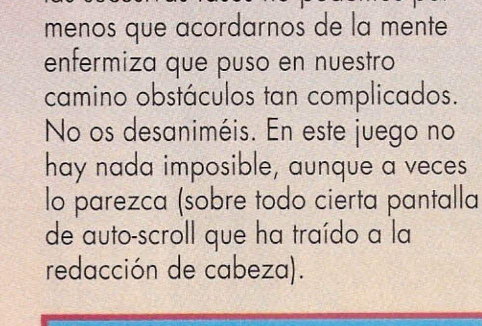
La verdad es que Mickey no sabía donde se metía al aceptar tan arriesgada misión. Porque, aunque este juego comienza con un nivel de dificultad insultantemente bajo, a medida que nos vamos adentrando en las sucesivas fases no podemos por menos que acordarnos de la mente enfermiza que puso en nuestro camino obstáculos tan complicados. No os desaniméis. En este juego no hay nada imposible, aunque a veces lo parezca (sobre todo cierta pantalla de auto-scroll que ha traído a la redacción de cabeza).

Contamos con un mapa donde se indican los diversos lugares que deberemos visitar. A algunos será imposible acceder en el primer





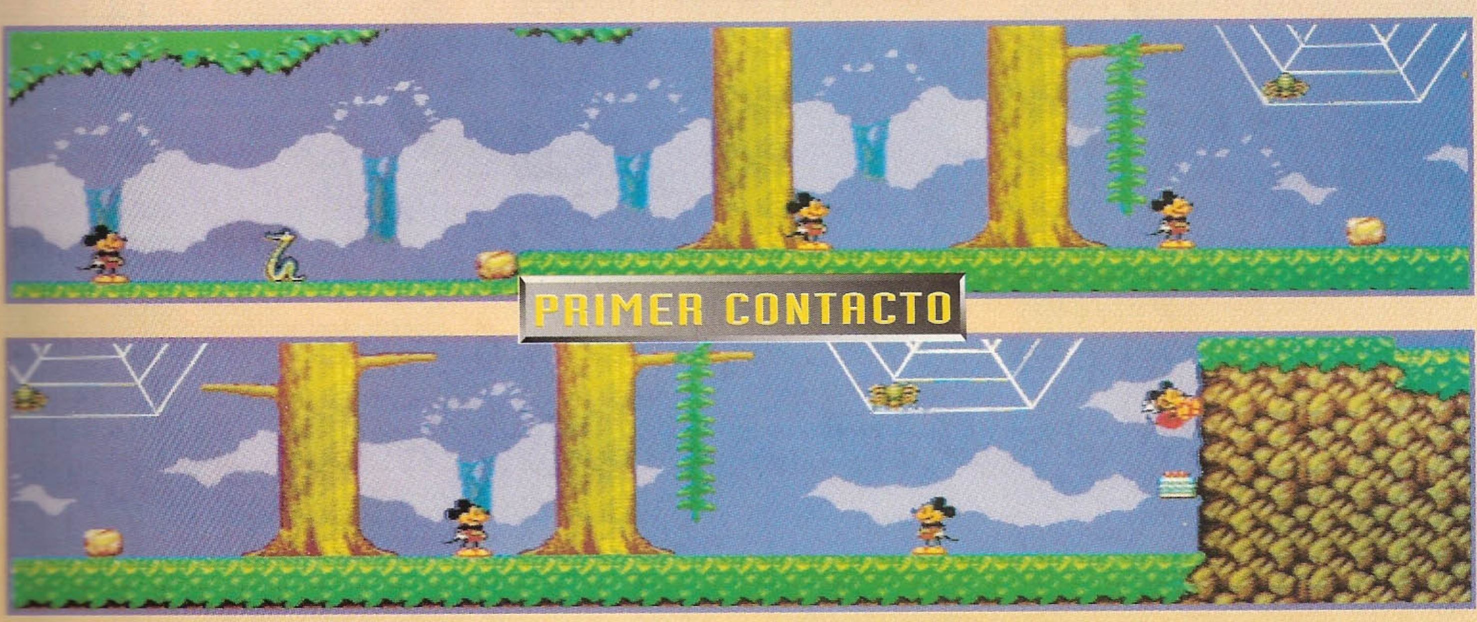
Es hora de que Mickey aprenda a nadar sin perder la ropa



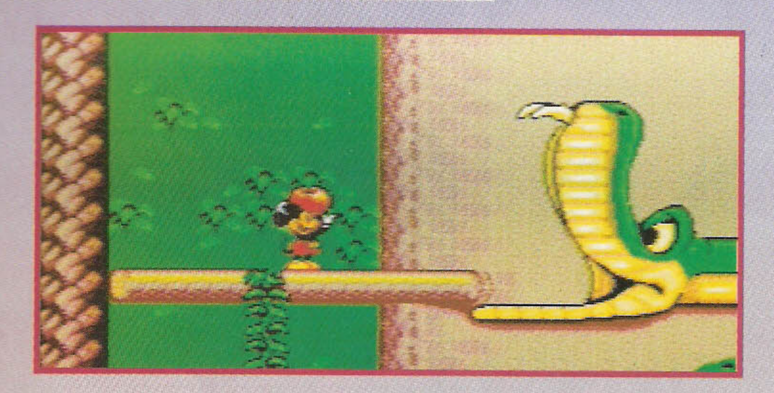


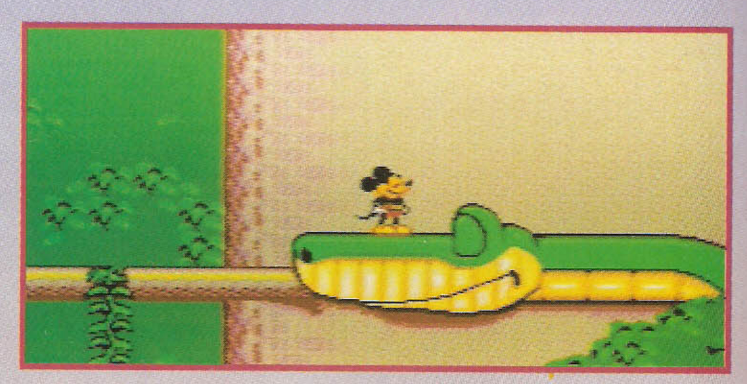


¿Cómo reaccionará Mickey ante esta fantasmagórica situación?



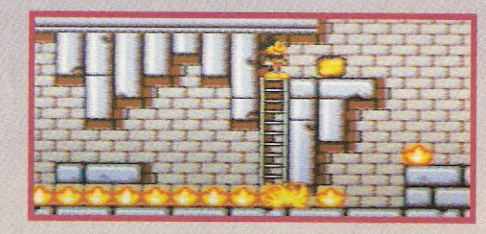
Durante los primeros momentos de la partida pensaréis que los obstáculos que nuestro héroe tiene que superar son insultantemente fáciles. Apenas un par de culebras, un cuervo y algunas arañas se interponen en el camino. Pero no os confiéis: no es más que el anticipo de una larga y complicada aventura.







Comprobaréis que los cofres serán buenas ayudas. ¡A por ellos!



Mickey tendrá que demostrar hasta dónde puede llegar su valor

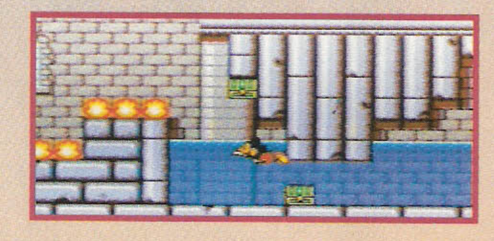
intento, así que no nos quedará más remedido que desandar lo andado (por más rabia que os de) y buscar algún tipo de objeto que pueda ayudaros, ya sea la flauta mágica, la cuerda, la poción reductora...

Y como el susodicho Espectro Oscuro es un cobardica de tomo y lomo, se ha rodeado de la más alucinante gama de enemigos que se ha visto por estos lares (léase Master System). Desde barajas asesinas a calabazas de Halloween con hambre atrasada, pasando por cerillas andantes y cajas de embromar, el bestiario de enemigos es digno de verse por su variedad y odio cerval hacia el pobre Mickey. Gracias a Dios que éste cuenta con una poderosa arma: ¡su trasero!

Sí, porque a esos tipejos no hay quien se los cargue si no es tirándoles un pedrusco a la cabeza o con un buen golpe de posaderas. Curiosamente, esa indecorosa parte de la anatomía de Mickey resulta ser el antídoto más eficaz para toda clase de bicharraco que se acerque a nosotros con malas intenciones.

Y recordad que, para completar con éxito nuestra misión, es esencial hacernos con todos los objetos que encontremos en nuestro camino. Aunque su utilidad no esté clara en un principio, llegará el momento en que no podamos seguir avanzando sin algunos de ellos.

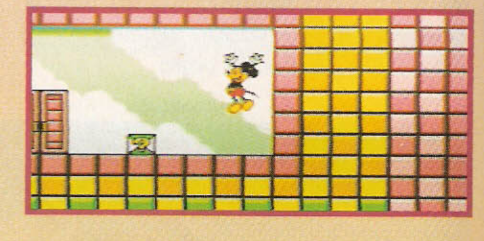
Todos los cofres esconden sorpresas muy agradables, ya sea en forma de monedas con las que corrernos una juerga cuando acabe la aventura, ya sea en forma de pasteles

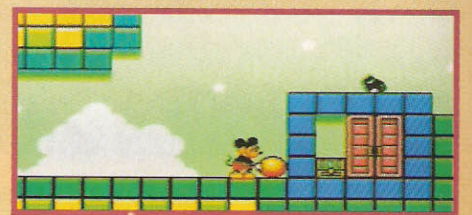






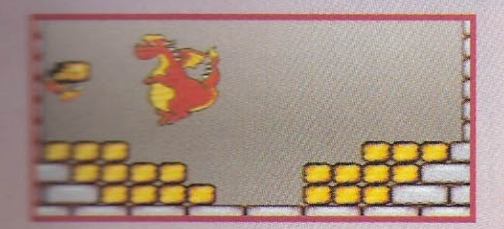
Todo el ingenio de un ratón será necesario en situaciones como ésta

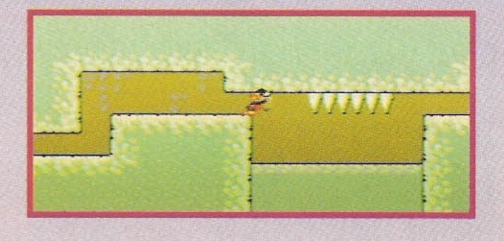












Una pócima facultará a Mickey para reducirse a voluntad.

de esos que encantan a los ratones y que, además, recargarán la vida de nuestro intrépido héroe. Respecto a los taburetes, muelles, bloques de piedra y otros objetos, tened en cuenta que rara vez están puestos al azar. Los programadores de este cartucho se lo han "currado" al máximo y seguro que si los han puesto en lugares determinados es por algo. Tras probar un par de veces, casi siempre llegamos a un baúl repleto de ricos dulces o a un corazón gigante, indispensable si queremos completar el juego con éxito dado que incrementa nuestra capacidad de resistencia ante las acometidas del enemigo.

Y si la trepidante acción de la pantalla os permite apartar por unos instantes la atención de Mickey, os aconsejo que os fijéis bien en los deliciosos aspectos gráficos de este juego. Desde el diseño de los escenarios a los enemigos, todo rezuma un buen gusto , un saber hacer y un virtuosismo técnico que realmente son de agradecer.



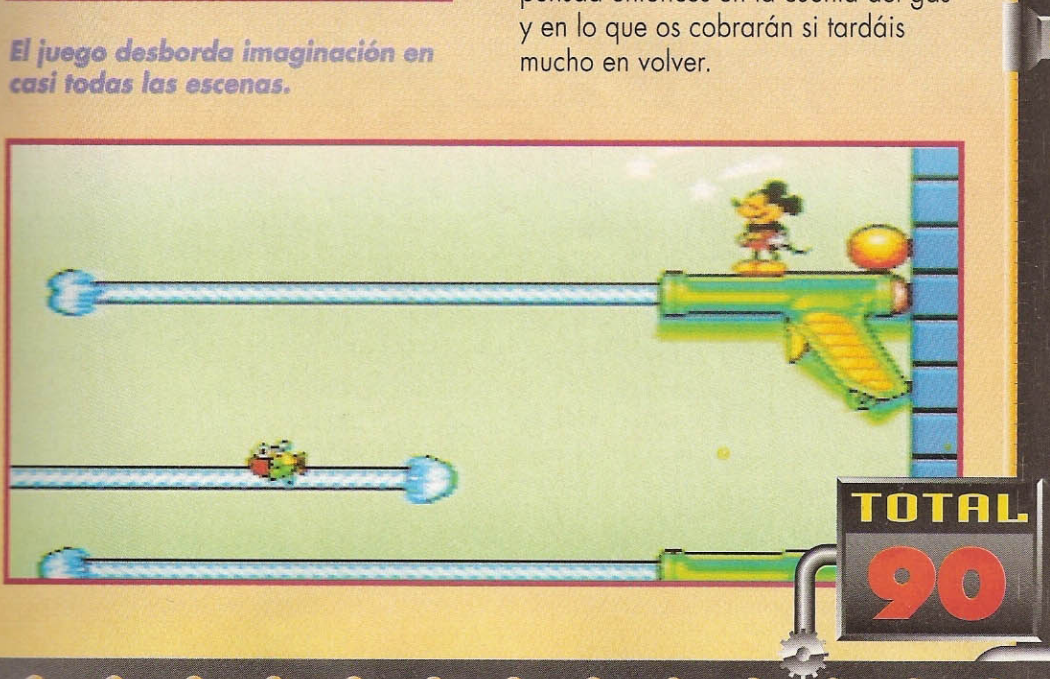
Evita con especial cuidado a los enemigos naturales del ratón.

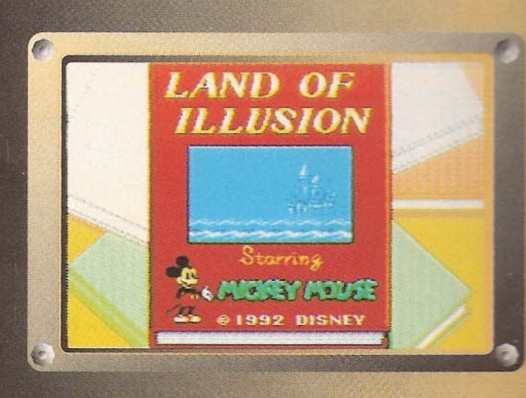




El juego desborda imaginación en casi todas las escenas.

Así que proveeros de una buena dosis de valor y paciencia a la hora de enfrentaros a este divertido juego. Si no es bastante aliciente saber que estamos realizando una acción humanitaria para las gentes del valle, pensad entonces en la cuenta del gas y en lo que os cobrarán si tardáis mucho en volver.





Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9)

Y nos quedamos cortos, porque tanta cali dad y variedad merecen su recompensa.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9)

Si le descongelaran la cabeza, Walt Disney estaría orgulloso.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9)

Para ser sinceros, pocos momentos de descanso da este juego como para disfrutar de la melodía.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9)

Y es que, con tanta dificultad, a veces dan ganas de tirar la consola por la ventana.

OPINION La verdad es que pocos pe ros se le pueden poner a es ta secuela del Castle Of Illusion. Al igua que en su predecesor, la soberbia anima ción bastaría por sí sola para tenerlo e cuenta, pero si, encima, añadimos uno gráficos simples pero divertidos, una melo día que se deja escuchar y la aparición e telar de buena parte de los personajes Dis ney obtenemos uno de esos títulos a lo que inexcusablemente hay que colocarle e sello de "indispensable".

TOTAL 90

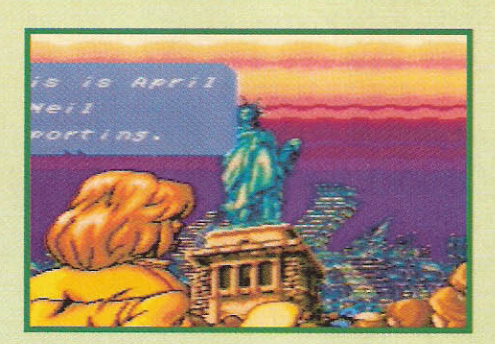
Fabuloso, simpático y muy divertido. Sólo un pequeño "pero" bastante parecido a su antecesor.

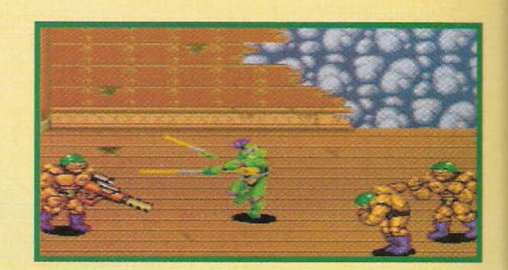
T.M.H.T.
The hyperstone heist
Bienvenido a la acción

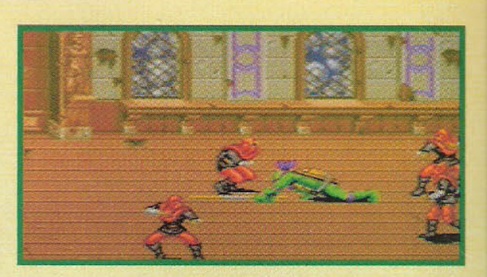
Supongo que no viene a cuento ponerme ahora a contar quiénes son estas asilvestradas tortugas con nombres de artistas renacentistas italianos y expertas en artes marciales, porque a menos que hayáis pasado los últimos años en una celda de aislamiento, seáis Hermanos Maristas o miembros de la legión francesa, destinados en la Guayana, os sabréis de memoria ese argumento, digno de Troma, sobre unos galápagos de compañía que, por obra y arte de unos residuos









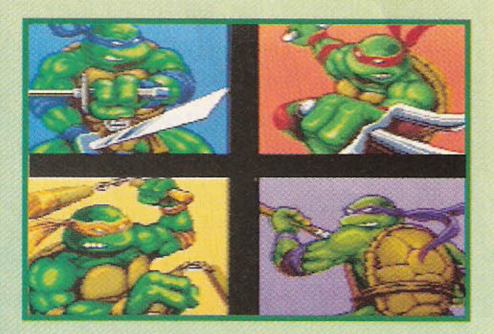


tóxicos, se transformaron en unas Tortugas Heroicas Mutantes y adolescentes.

Este filón verde, lejos de agotarse, sigue lanzando al mercado nuevas películas, cómics, y, por fin, como novedad para la Mega Drive, el estupendo arcade T.M.H.T. The hyperstone heist.

La historia empieza cuando el taimado Shredder (¿quién si no?) decide robar Manhattan y la estatua de la libertad para ponerlas en su





A la rica tortuga. ¿Cuál preferís? Cada una con sus golpes característicos.

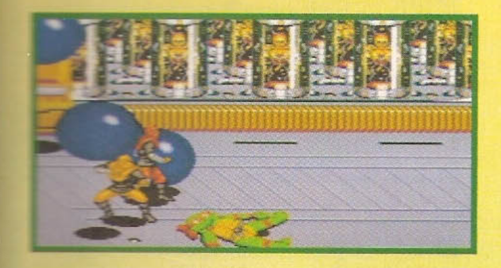
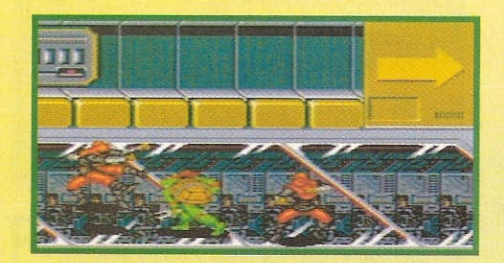
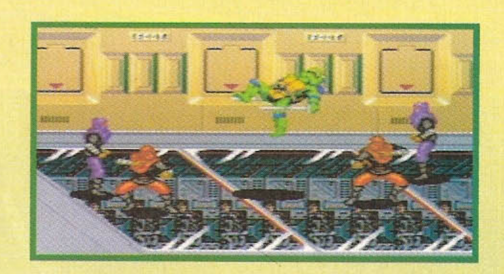
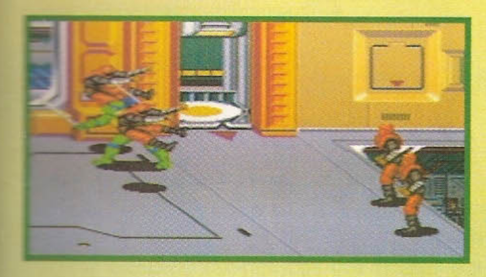
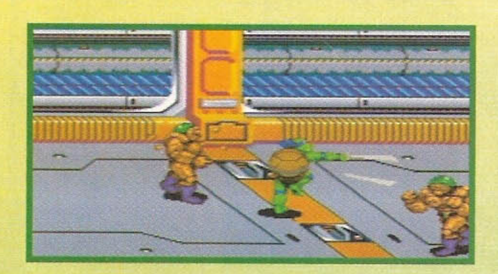
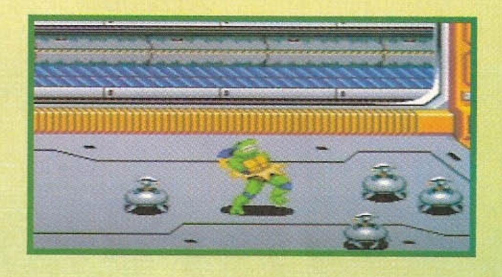




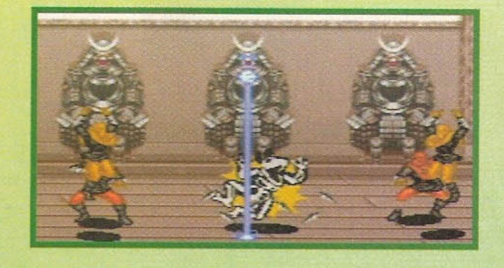


Shredder cuenta con poderes que escapan a todo entendimiento. La única manera de derrotarle será moviéndose rápidamente a su alrededor y golpeándole antes de que tenga tiempo de decir este casco es mío. Aunque quizá nos estemos precipitando por cantar victoria tan pronto, ya que sus sicarios no nos van a facilitar las cosas precisamente cuando queramos llegar hasta él.

Konami • Arcade • 8 megas • Jugadores: 1 ó 2 • Nivel de dificultad:3 • Continuaciones: hasta 5 • Fases:5

Aquí tenéis una breve muestra de lo fabulosamente cuidados que están los escenarios y todo el aspecto gráfico en este juego. Basta con deciros que el movimiento de los protagonistas es de lo mejorcito que se ha visto nunca en una 16 bits. Con eso queda dicho todo.


maqueta del Ibertren.

A través de las pantallas de televisión lanza un desafío a las tortugas : "¿A que no tenéis ... para venir a recuperarlas?".

Como el sentido del humor de estos reptiles está atrofiado por el consumo excesivo de pizzas, no aceptan de buen grado la travesura de Shredder y deciden poner patas en el asunto. Cinco fases tan apasionantes como mortíferas les separan de su objetivo:

Ciudad de Nueva York:

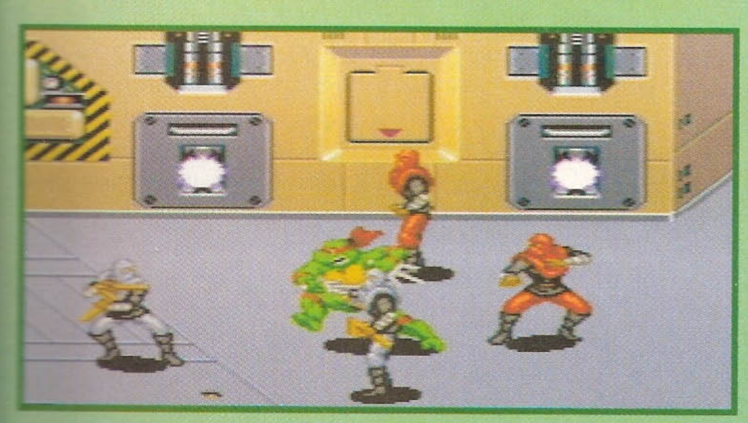
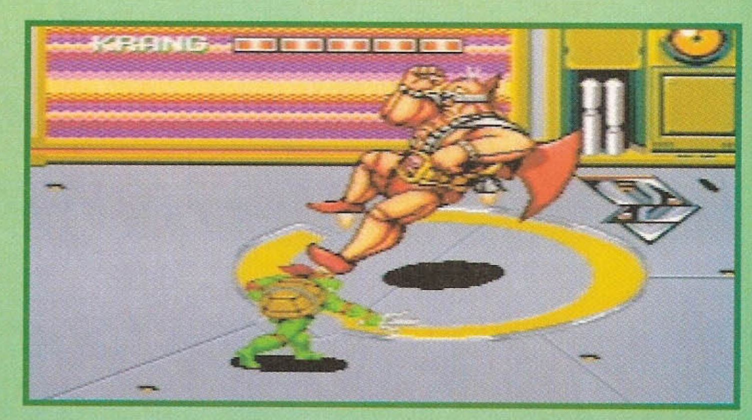
Si ya es de por sí una de las ciudades más peligrosas del mundo, esperad a ver una legión de ninjas persiguiéndoos por las alcantarillas y la superficie. Después de esto acabaréis echando de menos a las pandillas callejeras. ¡Ah!, no olvidéis rellenar vuestra energía con el surtido de pizzas que un motorista bondadoso os ha dejado a lo largo del camino.

Barco fantasma:

Tras una alucinante carrera sobre tablas de surf que os hará recordar épocas veraniegas, las tortugas se adentrarán en un misterioso galeón español defendido por el temible hombre rinoceronte.

El escondrijo de Shredder:

Si os resultó difícil penetrar en esta mansión decorada al estilo japonés, esperad a ver lo que os aguarda

Ataques traicioneros y desiguales. Trampas, zancadillas y golpes por la espalda. ¿No son los videojuegos como la vida misma? Se nota que los señores de Konami han puesto especial interés en esta adaptación para Sega. Fijaos si no en lo cuidado que está el escenario en el que se mueven nuestros protagonistas

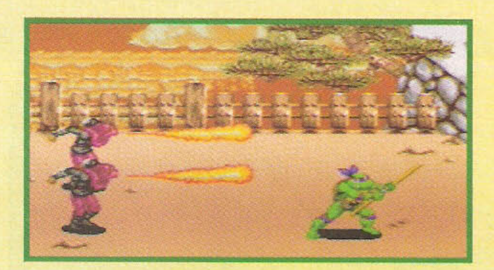
dentro: cañas de bambú, que surgen del suelo, traicioneros rayos láser y un ejército de gigantes de piedra que embisten como si de un mihura se tratase. Unas curiosas pizzas nos conferirán por instantes la facultad de girar a velocidades vertiginosas, multiplicando el número de mamporros que arrearemos por segundo.

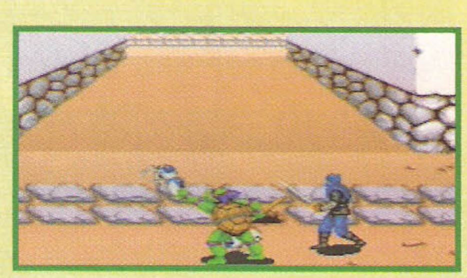
El laberinto

Los caminos hasta Shredder son inescrutables y, si no, echad un vistazo a esta caverna pleistocénica en cuyo lecho os esperan hambrientos una especie de fetos de alien hipertrofiados.

Atentos al enanito que viaja en nave y su manada de caniches mecánicos.

Tienen un carácter tan agrio como los de verdad, y sus mordiscos duelen casi lo mismo.

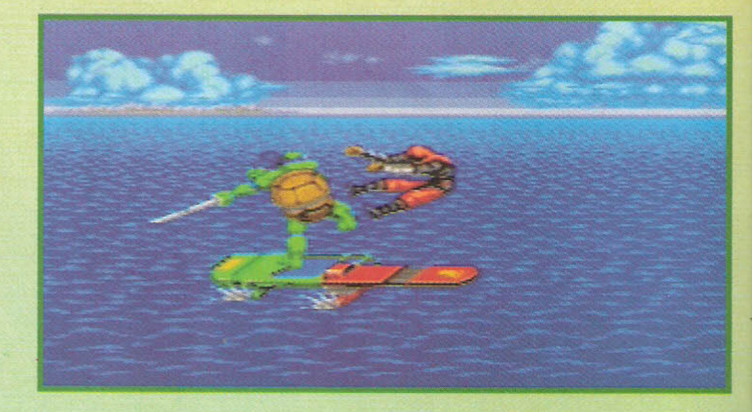




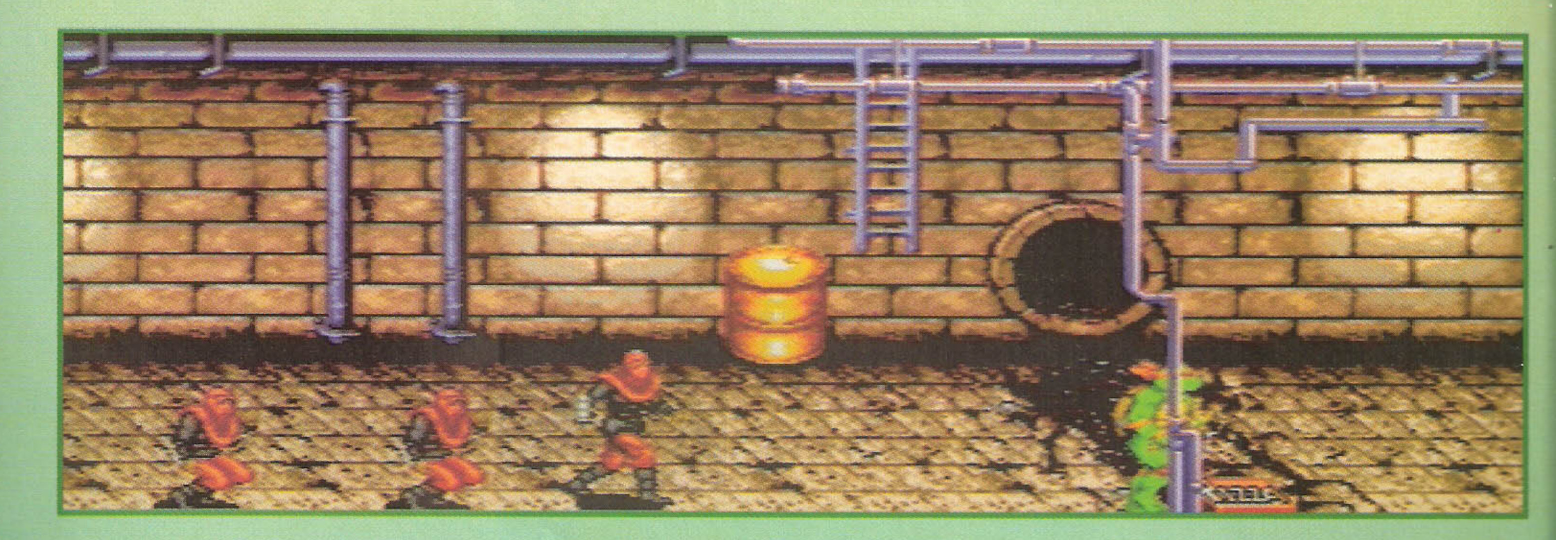

Los enemigos destacan por su cantidad, adiestramiento y fiereza, pero no precisamente por su variedad. Ninjas de todos los tamaños, colores y habilidades, pero poco más. En cualquier caso, más qu suficiente.

El domo final

Al fin habéis llegado al laboratorio de Shredder, donde la tecnología más avanzada y la flor y nata de sus esbirros se darán cita para acabar con vosotros. Cuidado con los sprays cristalizadores y las burbujas azules, si queréis llegar lo bastante enteros para enfrentaros al villano con una mínima posibilidad de victoria. No olvidéis que, dado que habéis entrado en una propiedad privada sin

No, esta tortuga no está de vacaciones en Hawai ni escucha a los Beach Boys. Es la única manera de llegar al fantasmagórico barco pirata. Y no pierde la ocasión de degustar unas pizzas que alguien dejó flotando. Y es que los chicos de Telepizza llegan hasta cualquier rincón del mundo.



permiso, el villano tiene una buena excusa para acabar con las tortugas. Y, si permitís que escape indemne, lo primero que hará será denunciaros ante la autoridad competente por allanamiento de morada y lesiones diversas a la servidumbre. Y es que esta gente tan mala no sabe perder.

Afortunadamente las tortugas siguen contando con sus archiconocidas armas: la katana, los nunchakus, los sai y el bo, así como una nueva gama de golpes y acrobacias que harían palidecer de envidia al mismísimo Bruce Lee.

Sí, porque no creais que entre aventura y aventura los susodichos quelonios se dedican a la vida silenciosa y contemplativa. Más al contrario, nos consta que se tiran en el gimnasio entrenando más horas que un bailarín de "Fama", y eso se nota luego a la hora de la acción con esos sorprendentes saltos, patadas, luxaciones y exquisito manejo de las armas de Okinawa, que dejan en evidencia a cualquier ninja, samurai o camarero de restaurante chino que se cruce en su camino.

Y si nuestra misión culmina con el éxito, podremos tumbarnos a saborearlo comiendo una pizza frente al televisor desde el cual April difundirá la noticia de nuestra victoria. Manhattan volverá a estar donde estuvo siempre, para regocijo de maleantes y delincuentes que viven del turismo, la estatua de la libertad seguirá majestuosa saludando a los emigrantes del viejo continente,







Algunos parajes que nos encontraremos a lo largo del camino son realmente siniestros.



El fabuloso colorido de algunas de las escenas dotan de gran espectacularidad al juego



Afortunadamente las tortugas no se dejan impresionar por las extrañas criaturas que merodean a su alrededor.

Woody Allen podrá seguir paseando, haciendo chistes o rodando nuevas películas en su amada Nueva York como telón de fondo. Por si eso no es suficiente, la recompensa ofrecida por el alcalde de mil vales de comida en pizzas como recompensa al que solucione semejante entuerto, deberá bastar para convencernos.

Y es que no nos merecíamos menos los sufridos usuarios de Mega Drive. Esta colosal odisea viene a recompensarnos de los flirteos de las tortugas con otras consolas, y que, como amantes despechados, habíamos tenido que soportar estoicamente hasta ahora.



Gráficos (1–10): 9

Una pequeña maravilla verde. Enhorabuena.

Movimiento (1–10): 10

Sorprendentemente veloz . La animación es casi perfecta.

Sonido (1–10): 9

Gran variedad de buenas melodías y aluciantes efectos sonoros.

Jugabilidad (1–10): 8

La escasa variedad de enemigos tienden a hacer algo monótono el juego.

OPINION Es de destacar la tardía irrupción de las Tortugas Ninja en el mundo de la Mega Drive, pero seguro que este cartucho se convertirá en uno de los indispensables para todo gran jugador que se precie.

Sprites grandes e increiblemente veloces, gran colorido, música de las que se hacen querer y unos efectos sonoros simplemente geniales configuran este arcade llamado a batir récords de ventas, y que contiene horas y horas de diversión de la buena.

TOTAL 90

Absolutamente fantásticas y espectaculares estas últimas aventuras de las Tortugas Ninja.

Un cartucho de gran cilindrada

GP RIDER

Si has deseado vivir alguna vez el apasinante mundo del motociclismo de competición y no quieres correr el riesgo de dar con tus huesos en el duro asfalto, GP Rider, el nuevo cartucho de Sega para la Master System, es tu opción más segura.

A lomos de tu superbike deberás competir contra la flor y nata del pilotaje en más de una decena de circuitos internacionales para alzarte con el campeonato del mundo.

Sabedores de que tan importante es el trabajo del piloto como el trabajo en boxes, los programadores han incluido también en el juego la posibilidad de seleccionar diferentes tipos de neumáticos -dependiendo de la climatología-, así como los desarrollos y la caja de cambios.



En los entrenamientos podremos familiarizarnos con el circuito y saber si nuestra elección ha sido acertada. De ello dependerá la posición que ocuparemos en la parrilla, aunque tampoco sería de extrañar que, para nuestra sorpresa, poco antes de la salida apareciese una lluvia repentina y tuviéramos que plantearnos un repentino cambio de gomas.



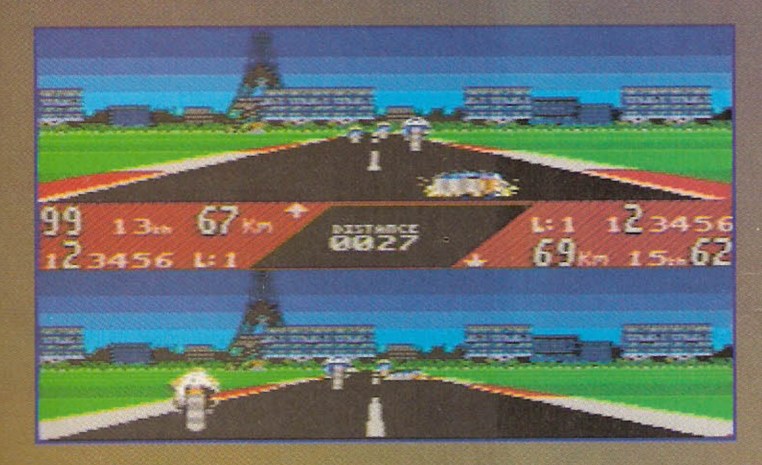
Durante el transcurso de la carrera tendremos en pantalla información sobre la velocidad que llevamos, el número de vueltas que nos quedan, posición que ocupamos y la distancia que guardamos con el perseguidor más cercano.

Esta opción, la de tener continuamente controlado a nuestro contrincante, es especialmente divertida cuando competimos contra





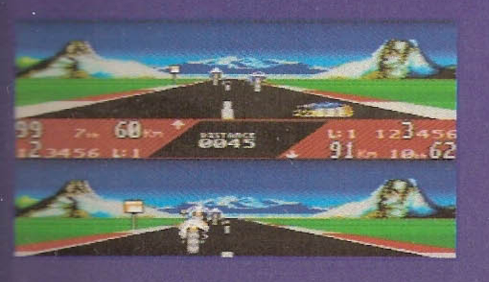






Como podéis apreciar, la brillantez de los decorados es uno de los aspectos más destacdos de este juego. En G.P. Raider tendremos la posibilidad de competir en los circuitos más prestigiosos del motociclismo mundial.

KONAMI • Deportivo • 8 megas • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles: 3 • Continuaciones: 5 • Fases:5



un amigo, la mejor manera, sin duda, de sacarle todo el provecho a este simulador.

Una vez en carrera, no es demasiado difícil llegar a ocupar posiciones punteras, pero lo realmente complicado es mantenerlas. Un frenazo demasiado brusco, un resbalón sobre el asfalto mojado... y la velocidad de la moto descenderá lo suficiente como para que otro piloto más hábil nos sobrepase antes de que nos dé tiempo a decir esternocleidomastoideo.

¡Ah!, y mucho cuidado con rozar a las otras motos que hay sobre la pista, porque el más mínimo contacto hará que, indefectiblemente, acabemos tirados en la cuneta.

En fin, que cuando estéis en la parrilla de salida envueltos en un ensordecedor rugir de motores y un fuerte olor a aceite y gasolina, más vale que os encomendéis a San Angel Nieto antes de que el semáforo se ponga en verde, porque toda ayuda será poca para evitar quedarnos sin patrocinador la próxima temporada.



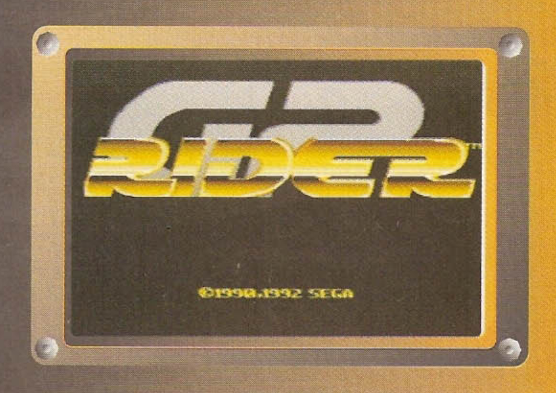


El menú de opciones es bastante completo y sumamente útil.



PRIMER CONTACTO

Nuestro primer contacto con la moto no fue demasiado brillante, pues tuvimos que ocupar puestos de cola en la parrilla de salida. Probablemente hicimos una mala elección de neumáticos. En fin, quizás con un poco de práctica...



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Elogiables por su sencillez y calidad. Aprovecha a tope los 8 bits.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Suave y fácil de llevar. Lo más destacable del juego.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

¿Realmente suena tan mal una moto de carreras?

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Ponte a echar una carrerita y acabarás haciendo el campeonato completo.

OPINION En este cartucho destaca en primer lugar el movimiento de la moto, el cual es suave y fácil de controlar, así como los scrolles del fondo, los cuales representan con gran vistosidad paisajes típicos del país donde corremos.
El menú de opciones por su parte es bastante amplio, así como las posibilidades de puesta a punto de la moto.
GP Raider Podría haber sido un cartucho sobresaliente de no haber sido por algunos detalles como el sonido, -monótono-, o que la pantalla esté continuamente dividida en dos.

Recomendable. Sube al podio de los cartuchos de motor para Master System.



BATTLETOADS

Los nuevos ídolos de los 90

Como si del hijo de un gran artista que siguiese los pasos de su padre se tratara, es obvio que el devenir de estas ranas guerreras estará marcado por la continua comparación con sus compañeras de charca, las archiconocidas Tortugas Ninja.

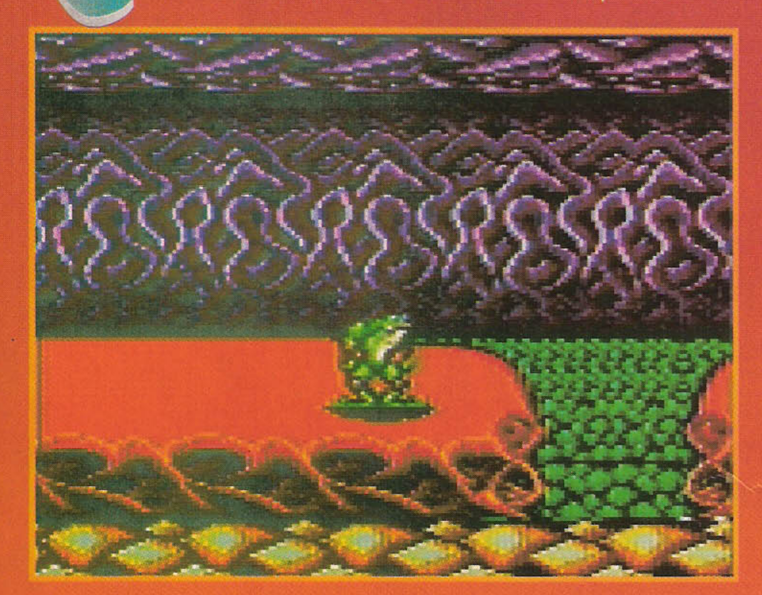
Ahora bien, esta comparación no es, ni mucho menos, desfavorable para las recién llegadas. Pues aunque Battletoads, como concepto, no es demasiado original (a pesar de que no son cuatro sino tres y no llevan caparazón), el buen hacer de sus programadores las ha llevado a poder tratarse de tú a tú con cualquier personaje del videojuego actual.

Su aparición en el mercado norteamericano el pasado año, supuso un éxito de ventas arrollador y, por tanto, su consagración.

De los 8 bits, pronto «saltaron» a los 16, y recientemente a las máquinas recreativas, demostrando que por encima de una supuesta originalidad, lo que el consumidor busca en un juego es su capacidad para asombrar y entretener.

Y en ese aspecto, pocos pueden hacen sombra a las Battletoads.

Con semejantes antecedentes, no es de extrañar la gran expectación

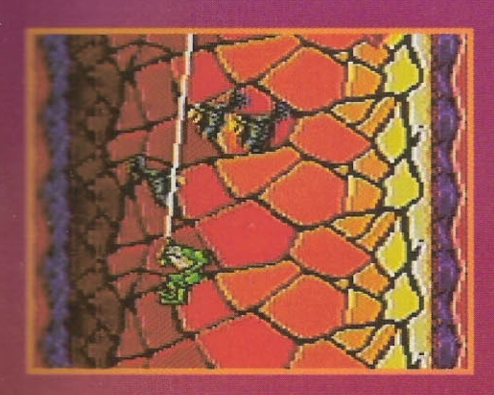


El sapo duda unos instantes antes de cruzar el barranco. Un error puede ser fatal. Y él lo sabe...

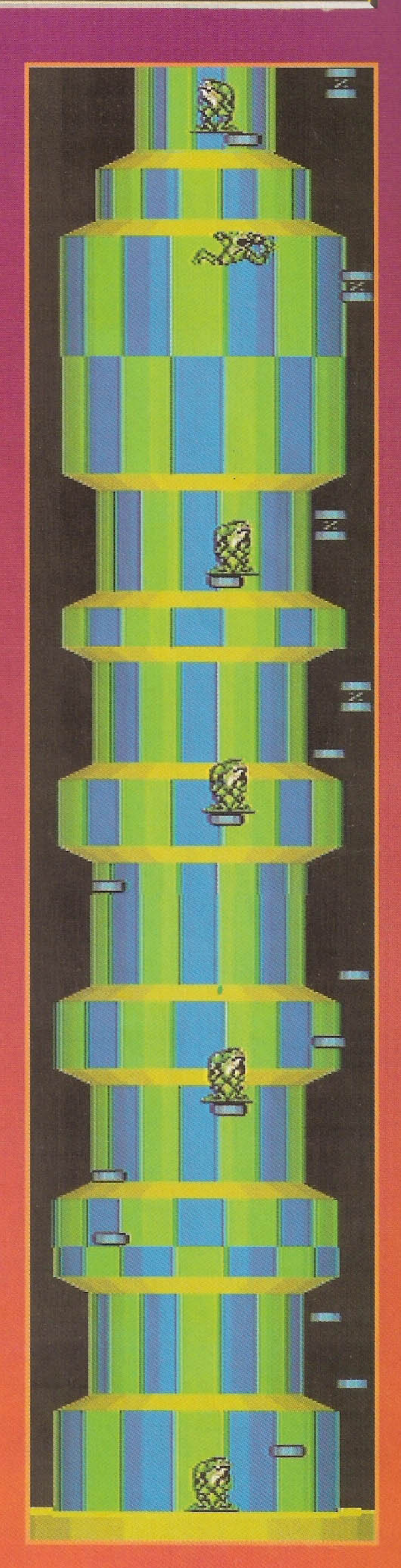


Afortunadamente, nuestro héroe posee un prodigioso salto que le ayudará a solventar un montón de obstáculos.

Trade West • Arcade • 2 megas • Jugadores: 1 • Niveles de dificultad: 1 • Continuaciones: ninguna • Fases:10







levantada ante su debut en la Game Gear, tras su desfile triunfal por el resto de las consolas.

Por ello, pese a su juventud, ya cuentan con un auténtico universo de seguidores, lo que las convierte en la envidia de cualquier héroe Marvel.

El argumento del juego arranca con el rapto de la hija del presidente de la Psicone Corporation, a manos de la siniestra Dark Queen.

El profesor T. Bird, un adorable ancianito que cortejaba a la hermosa joven desde hacía unos meses , recurre a la ayuda de las Battletoads para tratar de rescatarla.

Por no hacerle un feo a su amigo, las ranas viajan hasta el planeta de la Dark Queen,

Ragnarok (cuyo nombre se identifica en la mitología eslava con el día del fin del mundo).

Pero claro, como era de suponer, dicho planeta está plagado de las más traicioneras trampas y los más peligrosos enemigos que harán la búsqueda algo más que complicada.

Y aquí comienza vuestra aventura: una apasionante mezcla de arcade (con toda su gama de golpes incluida) y plataformas, donde poner a prueba los reflejos y los nervios.





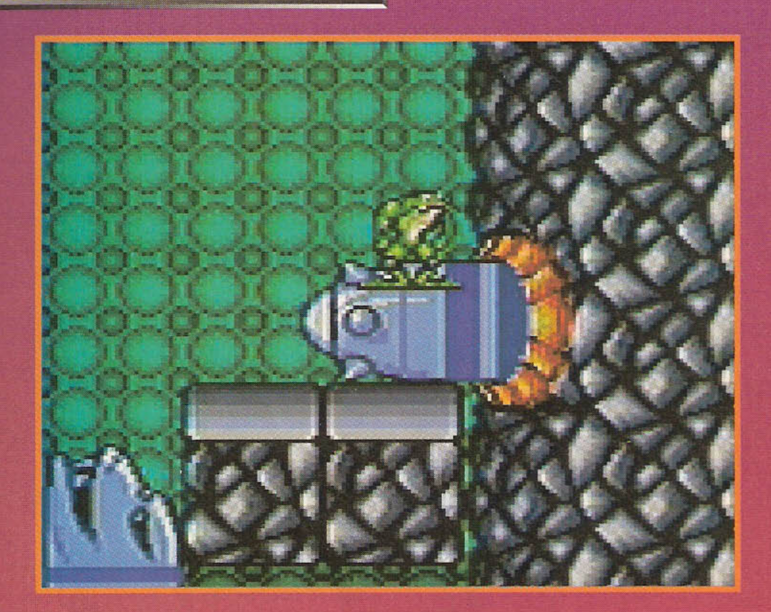
Descensos a tumba abierta, dragones indestructibles, enemigos llenos de rabia... ¡No falta de nada en este juego!



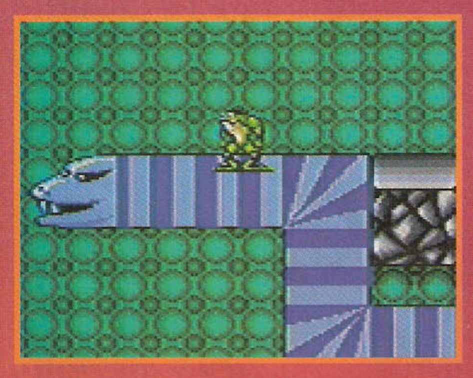
Una de las mejores fases transcurre por un resbaladizo mundo de hielo.

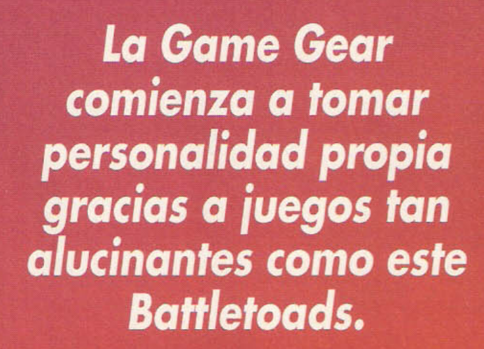
PRIMER CONTACTO

Subir a lo alto de esta torre de Babel es más fácil de lo que parece... hasta que las plataformas comienzan a hundirse y un tipo grandote quiere mandar por los aires a nuestra rana a base de soplidos. ¡Agárrate bien!





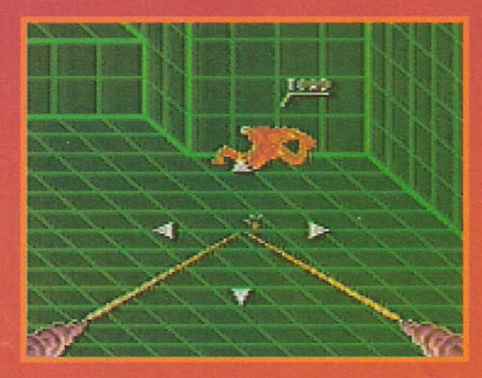




La Game Gear comienza a tomar personalidad propia gracias a juegos tan alucinantes como este Battletoads.



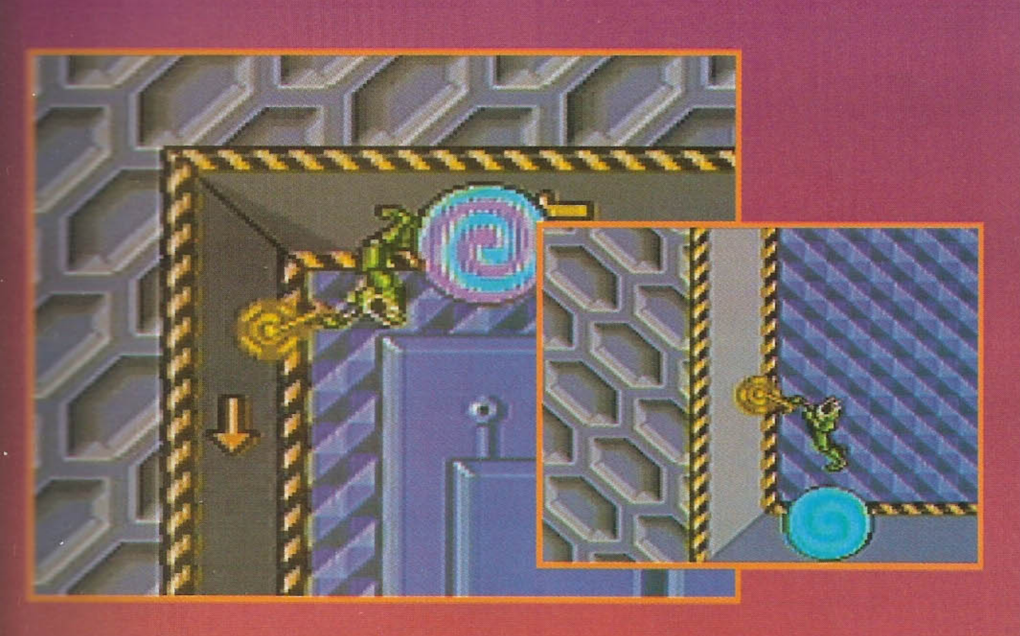








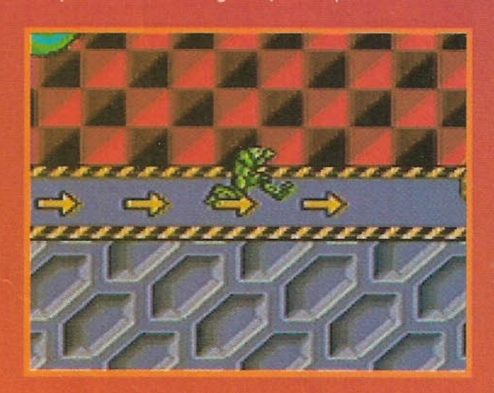




Afortunadamente, no todas las fases habrá que hacerlas a pie firme. Para atravesar algunas de ellas, será imprescindible usar naves espaciales (o simples patinetes), que lejos de ser una ayuda acelerarán el juego hasta límites tales que impedirán jugar y mascar chicle al mismo tiempo -cosa que los buenos consoleros solemos hacer habitualmente-.

Así que si queréis conocer porqué las tiendas se abarrotan de videoadictos ansiosos en busca de la última aventura de estos tres sapos cancioneros, porqué las Tortugas Ninja tienen ahora que contar sus aventuras en una línea 903 ante la fulgurante aparición de estos nuevos héroes verdes, y porqué las estadísticas denmuestran que el animal preferido de las ancianitas es el batracio, no tenéis más que haceros con un cartucho de este sensacional Battletoads y cargarlo rápidamente en vuestra Game Gear.

¡Pero vamos! ¿ a qué esperáis?

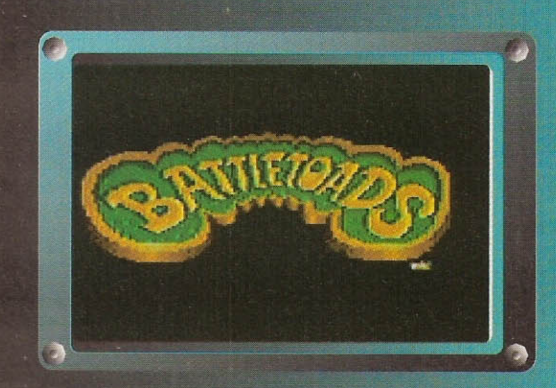


Como veis, no faltan apasionantes persecuciones en patinete.



Esta exuberante mujer no hace honor a lo de "sexo débil".





Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Una de cal y otra de arena. Sublimes en ocasiones, confusos a veces.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Entendemos que no se podía trasladar tal gama de movimientos a una portátil; pero, ¿por qué tan pocos¿

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Sí, no está mal , pero...

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Indudablemente, se trata de un juego de los que enganchan, por su gran calidad y variedad de fases.

OPINION

Conocía de antemano la excelente opinión de mis compañeros sobre la aparición de las Battletoads en diferentes consolas. Quizá por eso, me enfrenté a la versión GAME GEAR con elevadas expectativas, que no se han visto plenamente satisfechas.

No me interpretéis mal. BATTLETOADS es un juego fabuloso, que no dudo en recomendar. Pero pese a ciertos alardes técnicos nunca vistos antes en una portátil, no creo que haya alcanzado el nivel que tenía en anteriores versiones.

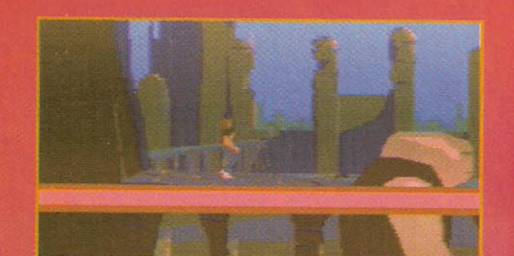
TOTAL 85

Cartuchos como este siempre se echan de menos: divertido y altamente jugable,. Recomendado.

La noche estaba sumida en una espantosa tormenta que descargaba su furia con atronadores rayos y truenos. El viento, fuerte y continuo, azotaba con violencia todo cuanto se encontraba en su camino. Pero la tenebrosa noche no parecía importar al joven científico que pilotaba con audacia su brillante Ferrari. Se necesitaba algo más que una espectacular demostración de las fuerzas de la naturaleza para distraer a Lester Knigth de su trabajo. Su experimento de aceleración de protomateria no podía esperar más. Estaba demasiado excitado como para prestar atención a unos cuantos rayos y a un cielo plomizo y amenazante.

Derrapando sobre el barro, Lester detuvo su automóvil y, sin preocuparse de la lluvia, penetró en el silencioso ascensor que le llevaría a la entrañas del laboratorio. La lentitud de la marcha crispaba aún más sus nervios. Respiró hondo y repasó mentalmente los pasos que debía seguir para concluir el experimento. Las semanas que había pasado alejado del laboratorio sirvieron para descongestionarle y hacerle ver con claridad sus anteriores errores. Estaba seguro de que ahora nada podía fallar. Ahora lograría el éxito. El control de seguridad exasperó a Lester, que no dejaba de mirar impacientemente la puerta de su oficina.

Montañas de papeles cubiertos de signos ilegibles, latas vacías y cajas de pizza a medio comer dieron la bienvenida silenciosa al científico. Lester ignoró el desorden y puso en funcionamiento su potente ordenador. Ansiosamente tecleó su contraseña y comenzó a introducir los cambios que harían funcionar el experimento. Ahora sólo era cuestión de esperar. En cualquier momento el ordenador le daría los resultados y él sabría si había tenido éxito.



Acosado insistentemente, tú única posibilidad es actuar sin dudar.



Saltos, acrobacias, carreras ¿serán suficientes para escapar de la bestia?

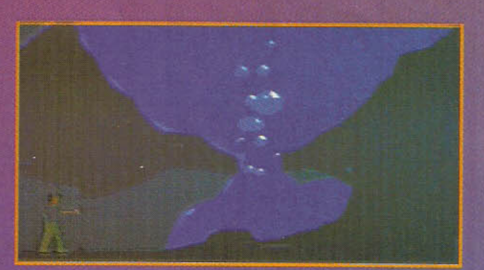
Un viaje alucinante

ANOTHER WORLD



Another World es un juego diferente, curioso, especial, extraño, único.







Los peligros acechan en cada rincón de este mundo fantástico.

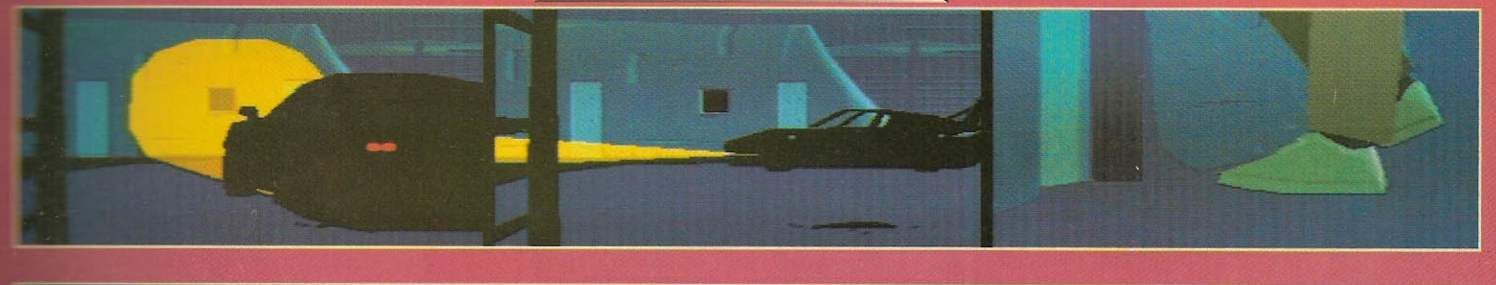


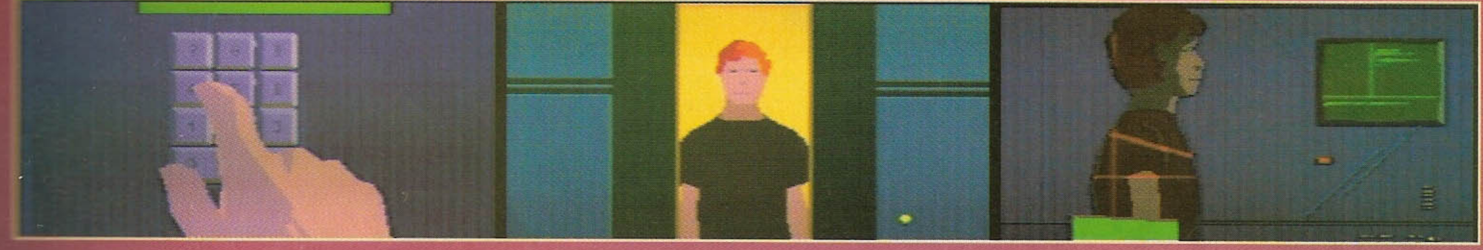


Criaturitas así de simpáticas están dispuestas a merendar a tu costa.

Virgin • Aventuras • Megas: 8 • Nº. jugadores: 1 • Niveles dificultad: 0 • Continuaciones: Passwords • Nº Fases: 15

PRIMER CONTACTO



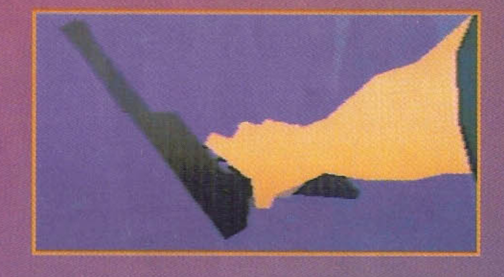




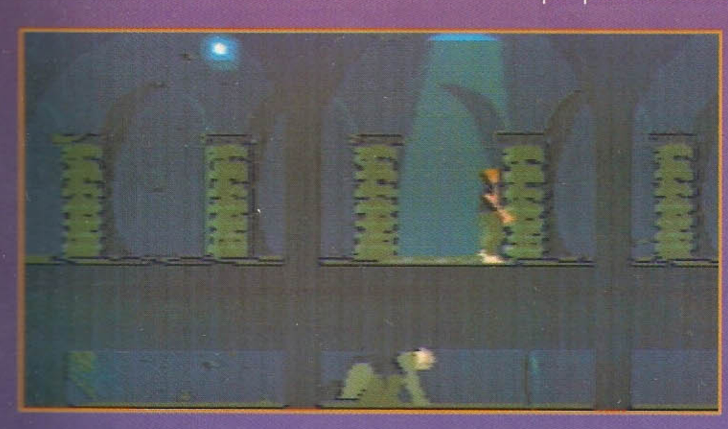
Lo primero que te va a llamar la atención de este juego es la larguísima e interesante intro que lo adorna magistralmente. Mediante un estilo cinemtográfico, basado en primeros planos y escenas detalladas, se nos introduce en la historia del científico Lester Knight y su alucinante viaje a una dimensión desconocida. La originalidad del estilo fotográfico, que dota al programa de realista tensión, te acompañará a lo largo de las quince fases de que consta el juego. Como comprobarás, todo un alarde de imaginación.

Fuera, la tormenta seguía bramando y aumentando su poder. Un tremendo relámpago rasgó la noche y descargó toda su electricidad sobre el laboratorio con una precisión asombrosa. Justo cuando el ordenador se activaba, el rayo penetró en el sistema, golpeando el extremo del acelerador y estallando con toda la furia de la tormenta. El rayo se había enroscado alrededor de Lester, dejando tras de sí un penetrante olor a ozono y un espacio vacío y humeante. El espacio que antes había ocupado el científico.

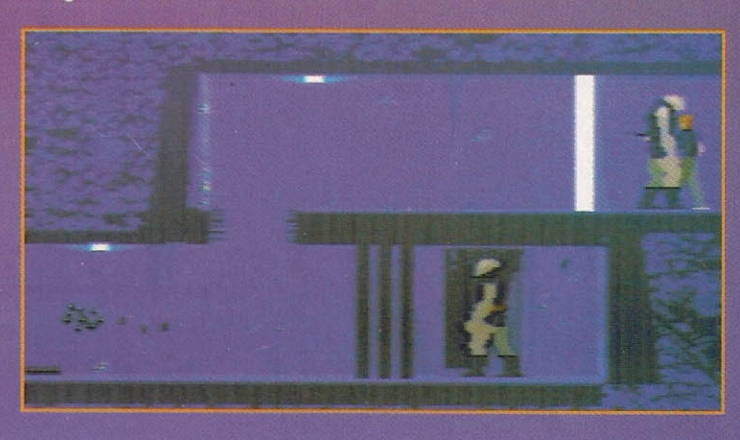
Lo siguiente que sintió Lester fue un frío húmedo y el roce de unos tentáculos en los tobillos. Nadando con ansia salió a la superficie de lo que parecía un lago de aguas turbias.



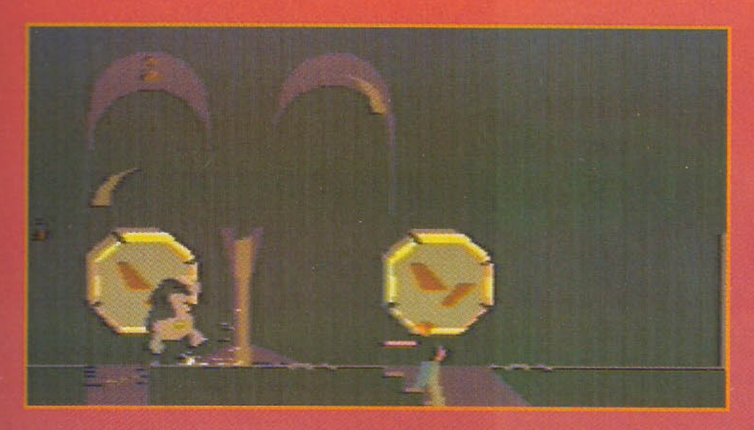
No olvides recoger tu arma, sin ella no tendrás escapatoria.

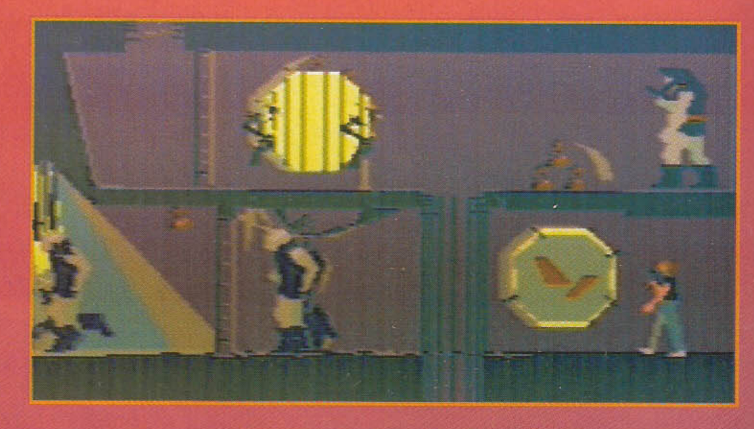


Un laberinto de pasillos y un montón de enemigos emboscados conseguirán hacerte perder el rumbo.



La rapidez es fundamental, un momento de duda dará al traste con tu mejor arma: el factor sorpresa.







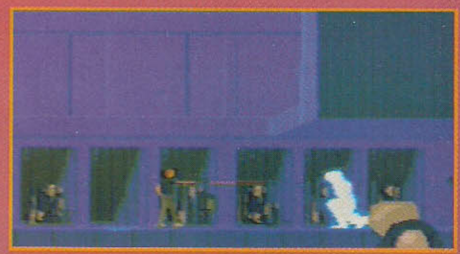
Una extraña criatura le observó con ojos hambrientos y comenzó a sospechar que no se encontraba en casa, estaba en... ¿otro mundo? Sí, en otro mundo de imágenes alucinantes, criaturas de pesadilla, caminos insondables y laberínticos. Un mundo del que debería huir para conservar la vida y la cordura...

Hasta aquí, la historia; a partir de aquí, el juego. Un juego complicado, sorprendente y difícil que pondrá a prueba tu habilidad y tu inteligencia sin dejarte ni un momento para respirar. Un juego que te sumergirá de lleno en una dimensión nueva y extraña en la que cualquier cosa puede ocurrir y en la que nada queda fuera de lo posible.

Lo único que tendrás claro desde el principio es que sobrevivir en una realidad llena de seres de pesadilla no es nada sencillo. Los laberínticos corredores de la ciudad subterránea esconden cientos de trampas que harán lo imposible por detener tu avance.

Escena a escena pondrás a prueba tu astucia y tu habilidad buscando la mejor manera de eludir a tus tenaces perseguidores. Al fin y al cabo, el único objetivo claro del juego es huir. Huir de no se sabe quién, a no se sabe dónde. Simplemente huir.

Los gráficos, creados a base de digitalizaciones de movimientos reales



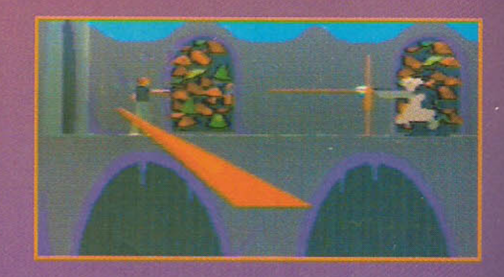
que luego han sido tratadas por ordenador mediante sistemas de vectores, y su lóbrego sonido cumplen a la perfección una de las metas del programa: mantenerte alerta y en continua tensión a lo largo de toda la aventura, haciéndote sentir la respiración y los ojos de tus perseguidores fijos en la espalda. Una contínua y total sensación de agobio, angustia y duda flotarán en todo momento sobre cualquier decisión que tomes. Saltar, correr o simplemente dudar se convierten en



La lucha será constante y no podrás flaquear ni un segundo.



Esta es la ciudad de la que debes escapar. ¿Crees que lo conseguirás?



Another World te obligaráa a hacer uso de tu inteligencia constantemente.



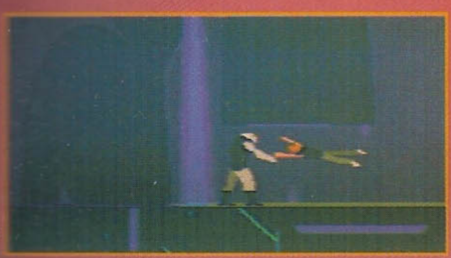








En cada escena de Another World deberás encontrar la idea feliz que te permita resolver la situación.



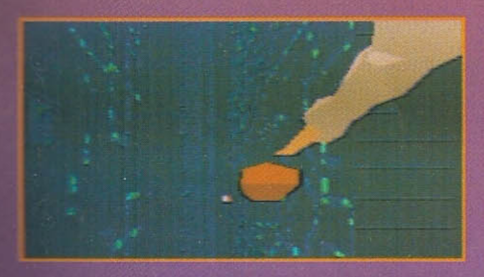
Los gráficos son uno de los aspectos más originales de este sensacional título de Virgin.



cuestiones de vida o muerte.

Dos piezas fundamentales de este retorcido puzzle harán aparición en la segunda escena. Dos elementos clave sin los que es imposible completar la aventura. Por un lado, la pistola láser y, por otro, un inesperado compañero de armas que te sacará, si todo marcha bien, de esta extraña dimensión. Claro, que no es tan sencillo. Usar la pistola, no malgastarla y recargarla en los lugares adecuados es relativamente fácil. Velar por la vida de tu extraño amigo puede ser un poco más complicado. Defenderle de los disparos enemigos o no dejarle encerrado en cualquier ratonera son algunas de las cosas que debes hacer por él. Descubrirás poco a poco lo útil que puede ser tener un aliado que sabe dónde está y dónde quiere ir.

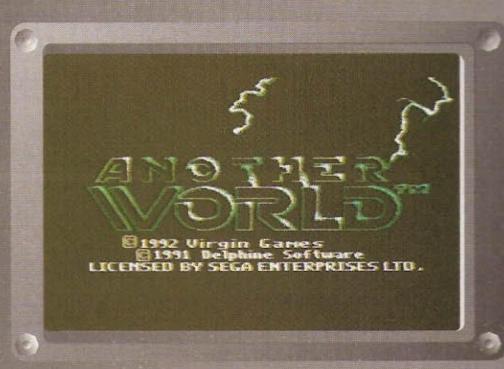
Así que ya sabes, si lo tuyo es sufrir y agobiarte hasta el límite de tus nervios, has encontrado el juego que habías estado buscando durante tanto tiempo: «Another World», más allá de la realidad.





En este original juego encontrarás alucinantes escenas animadas en el más puro estilo cinematográfico. Algo nunca visto en una MegaDrive





Gráficos (1–10)

La digitalización del movimiento real y su tratamiento vectorial consiguen unos gráficos muy efectivos.

Movimiento (1–10)

Bueno y efectivo. Pero cuando hay mucha información en la pantalla se ralentiza en exceso.

Sonido (1–10)

Las melodías logran dar a las escenas el tono tenso propio de esta aventura.

Jugabilidad (1–10)

Si tienes los nervios de acero, la adicción al juego está asegurada.

OPINION Un reto para la paciencia. La mejor manera de definir este curioso programa de Virgin es calificarlo de extraño, insólito y original. El Another World (viejo conocido de los usuarios de ordenadores) es uno de esos juegos que hay que ir descubriendo (y disfrutando) pantalla a pantalla sin dejar que un ataque de nervios inoportuno te haga apagar la consola. Porque, todo hay que decirlo, la elevada dificultad del juego alcanza cotas casi imposibles en algunos puntos del desarrollo. Pero no te preocupes, eso no impedirá que te atrape hasta la médula.

TOTAL 83

Sus increíbles y complicadas situaciones se convertirán en una obsesión para ti.

Muy buenas tardes, amigos. Os saludamos desde el Country Club de Golf, donde nos hemos trasladado para ofreceros en directo la última jornada de este apasionante torneo. No, no se trata del Master de Augusta, ni del Open Británico, sino del «World Tournament Golf», y vosotros podéis ser uno de sus participantes.

Este torneo está abierto a diversas modalidades de juego. Desde el clásico recorrido de 18, 36, 54 ó 72 hoyos, en el que vuestro único reto será superaros a vosotros mismos y









Imitando a los campeones

TOURNAMENT GOLF II

mejorar vuestra marca personal, hasta el enfrentamiento directo con algún amigo, bien en la modalidad «Match Play», en la que sólo contarán los hoyos ganados por cada uno, o en la «Skins», donde estará en juego mucho más que la simple "honrilla", ya que cada hoyo estará valorado en una cantidad determinada de dólares que podrá ir directamente a vuestro bolsillo.

Pero si 2 es sinónimo de compañía, 4 lo es de diversión. Y es que si os juntáis un grupo de cuatro





compañeros, podréis rivalizar pareja contra pareja para ver cuál es más hábil en esto de manejar los palos. Para ello disponéis del «Four Ball», con lo que cada jugador tiene una bola y en el que se suman los golpes de ambos compañeros, o del «Four Some», con el cual cada miembro de la pareja puede golpear de forma alternativa una sola bola.

Así que no lo penséis más. Observad con detenimiento las características del hoyo antes de empezar, eligid cuidadosamente vuestro palo de entre los 14 disponibles y golpead la bola con fuerza. De aquí a conseguir ser el número uno del ranking mundial, sólo hay un paso.

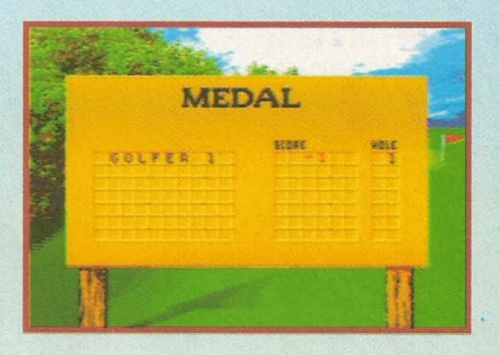
Tournament Golf II es el mejor simulador de este deporte para la Master System. Sin embargo, a pesar de ello y de poseer multitud de opciones, no acaba de "meter la bolita en el hoyo"





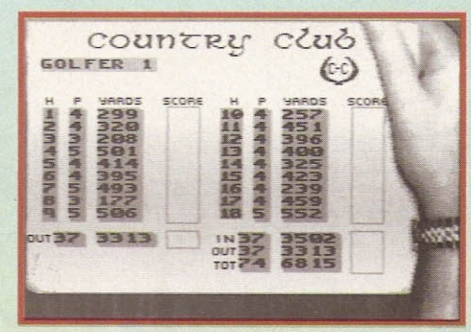
Sega • Deportivo • Megas: 2 • Nº jugadores: Hasta 4 • Niveles de dificultad: 3 • Continuaciones: Ninguna • Fases: 2















Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Son un tanto pequeños y demasiado verdes para ser ciertos.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)



Le falta algo de vivacidad y de ritmo.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

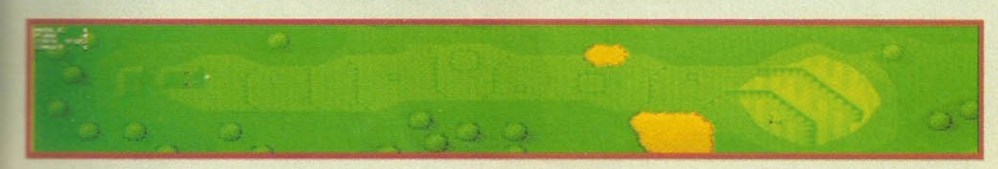
Bastante mediocre.
Se limita a cumplir su papel.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)



Sin duda lo más destacable. Si te gusta este deporte, te agradará el jueguecillo.

PRIMER CONTACTO



Aunque al principio bunkers de arena y lagos de agua se conviertan en fieles compañeros de vuestra bola, no os desaniméis. El golf no es un deporte fácil de aprender, pero os podemos asegurar que a los mandos de una Master System resulta mucho más sencillo que en el propio campo de juego. A medida que vayáis mejorando, iréis cogiéndole el gustillo.





OPINION

A estas alturas ya han salido al mercado un montón de juegos que nos presentan diferentes maneras de afrontar el relajado deporte del golf y nos ofrecen otras tantas posibilidades a la hora de demostrar nuestras dotes sobre un sinfín de hoyos distintos.

«Tournament Golf», -que no pretende alcanzar un nivel técnico exagerado-, se limita a cumplir con el objetivo primario: entretener y ofrecer un juego lo más parecido al golf posible. Y en eso alcanza un nivel más que aceptable.

Y aunque es evidente que este juego gustará especialmente a los aficionados al deporte del palo y el agujero, no olvidéis que tenéis ante vosotros la posibilidad de disfrutar de lo lindo sentados cómodamente en vuestro sofá favorito.

TOTAL 68

Aunque se echan en falta algunos detalles de acompañamiento, esto es puro Golf. (Aunque no GTI).

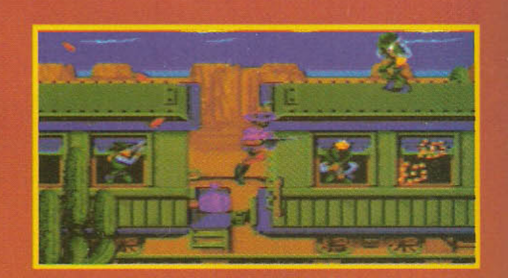


El salón -con sus simpáticas chicas-, es un lugar muy recomendable.



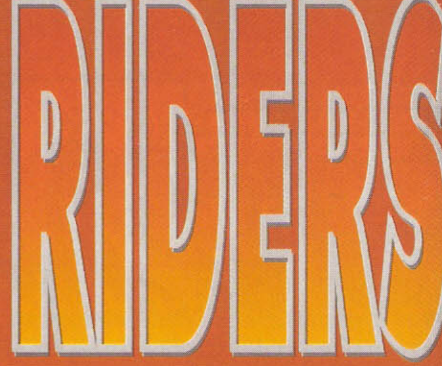
Abandonad todo sentimiento de piedad: son ellos o vosotros.



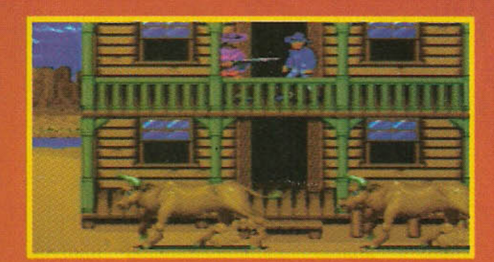


Cómo ser pistolero y no morir en el intento

SUNSET RIDERS



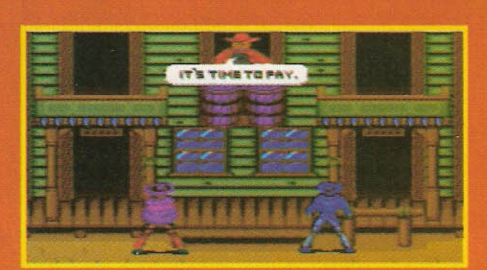
Es de suponer que en el antiguo Oeste habría otro tipo de habitantes además de pieles rojas, matones a sueldo con pistola al cinto o las "complacientes " chicas del Saloon. Pero os aseguramos que en este cartucho de Konami, -adaptación de la popular máquina recreativa-, no los encontrareis ni de lejos.
Metidos en el pellejo de un violento caza-recompensas (a elegir entre el pistolero rubiales y el mejicano con escopeta de perdigones), deberemos dar buena cuenta de los criminales más buscados y de paso llevarnos unos cuántos dólares al bolsillo.
La cosa sería sencilla si para ello no debiéramos atravesar antes poblados donde multitud de sicarios armados hasta los dientes tratarán de evitar que lleguemos hasta su jefe, por no hablar de las manadas de búfalos salvajes que tienen la fea costumbre de usarnos como felpudo.















PRIMER CONTACTO

La primera partida que juegas con Sunset Riders es bastante evidente: no tarda ni un minuto en demostrate que estás ante un juego en el que no vas a poder apartar el dedo del gatillo ni por una décima de segundo. Lo demás, ya te lo puedes imaginar...

Konami • Arcade • 4 Megas • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3

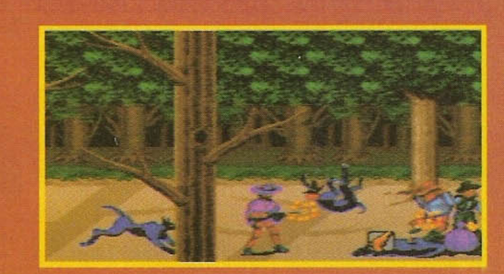


Como en todo buen western que se precie,aquí hay sioux a porrillo



Morir abrasado es la forma más molesta de dejar de jugar.





Pero no todo van a ser peligros en este juego, ya que afortunadamente siempre podremos parar en algún hotel a "pasar el rato" con alguna de las chicas y, de paso, recargar nuestra energía.
En definitiva Sunset Riders es un cartucho ideal para los jugones de gatillo fácil, un juego en el que poco hay que hacer aparte de que matar sin ser matado.
¡Ah!, y prestad mucha atención a los enemigos de final de fase ya que, además de resultar bastante duros de pelar, cada uno tiene su propia y simpática historia como forajido. Acabar con ellos es lo más divertido del cartucho y para conseguirlo deberemos hacer uso de nuestras dotes de observación para conseguir encontrar los puntos muertos de la pantalla donde el forajido no pueda alcanzarnos.
Si seguís este consejo seréis capaces de llegar hasta el mismísimo Richard Rose.
Que consigáis vencerle o no, ¡eso es ya otra cuestión!













Gráficos (1–10)

Como sacados de un tebeo de Lucky Luke. Variados y divertidos.

Movimiento (1–10)

Ejem, ejem, hay que aplicarse más, señores de Konami.

Sonido (1–10)

Buena música y mejores efectos sonoros. Da la talla.

Jugabilidad (1–10)

Es, sin duda, el punto fuerte de este juego.

OPINION Aunque es un cartucho altamente adictivo que asegura horas de diversión, quizá los que conozcáis la máquina original os sentiréis algo defraudados: pese a que los gráficos y la animación son fieles al original (es decir, estupendos), el movimiento es demasiado lento y el scroll lineal como una tabla.
Por otra parte, el número de fases se ha visto reducido a cuatro, compensado por una dificultad demasiado alta en algunos momentos.
Lo mejor, la opción de dos jugadores

TOTAL 87

Entretenido, bien hecho y de enganche directo. Diversión absolutamente asegurada.

PGA TOUR GOLF II

El golf ha sido tradicionalmente un deporte para clases acomodadas y ociosas, a las que los menesterosos rara vez podíamos acceder. De hecho, en la redacción sólo un potentado como Némesis lo ha practicado alguna vez, aunque fuera como caddy y al servicio de un conocido comisionista del AVE.

Quizá haya sido la falta de popularidad de este noble juego el motivo por el que los cartuchos de golf para las consolas quedaran eclipsados por los de otros deportes con un mayor número de seguidores.

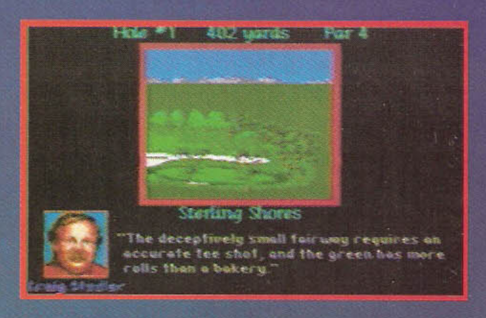
Sin embargo, hace algo más de un año salió al mercado el PGA Golf Tour para la Mega Drive. Su adicción y calidad le convirtieron en un éxito de ventas y crítica.

Este PGA Golf Tour II que comentamos guarda de su antecesor la asombrosa jugabilidad y calidad gráfica que le hicieron famoso, y que combina con una mejor animación de los jugadores, más opciones, variedad de campos y un sonido inusualmente bueno para este tipo de programas. El resultado es, como podéis imaginar, un pedazo de cartucho que encantará al «Seveconsolero» más exigente. Entre sus numerosas posibilidades están la de elegir el club, cosa harto complicada para los que pensábamos que el golf era como jugar al baseball pero sobre hierba. Afortunadamente, PGA Golf Tour II no se olvida de los novatos, por lo que grandes jugadores del circuito, como Paul Azinger, Fuzzy Zoeller o Craig Stadler os aconsejan sobre las características del campo y el tipo de palo que debes usar.

Seguro que después de unas cuantas partidas, te pesará haberte pasado media vida jugando al futbol.



El aspecto gráfico ha sido cuidado hasta en los más pequeños detalles.



Los consejos de un experto golfista serán decisivos en cada hoyo.

Driver	2 Wood	3 Wood	4 Wood
5 Wood	1 Iron	2 Iron	3 Iron
4 Iron	5 Iron	6 Iron	7 Iron
8 Iron	9 Iron	P Wedge	S Wedge
Ok	Select Club	Cancel	

Los expertos podrán hacer su propia elección de palos.



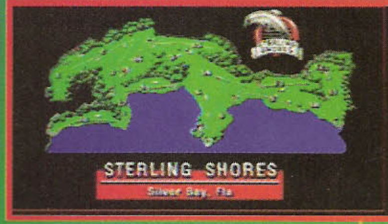
Los mejores golpes son repetidos y ralentizados por la máquina.



El viento es uno de los elementos a tener en cuenta durante todo el juego.

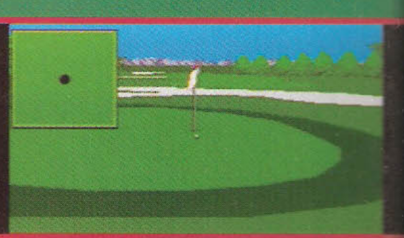
PRIMER CONTACTO

Una prueba de nuestra maestría: la primera vez que hemos cogido el palo hemos conseguido un «birdie». Es decir, que PGA Golf es jugable a tope.

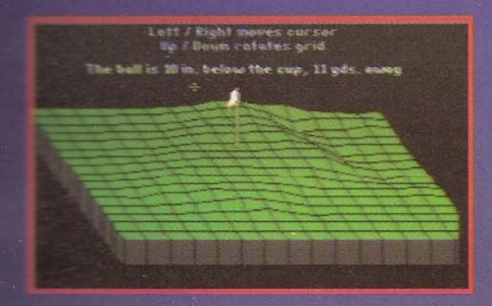




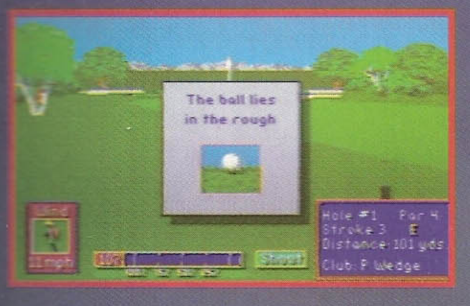




• Jugadores: 4 • Niveles de dificultad: profesional y amateur • Continuaciones: ninguna • Fases: 7 campos



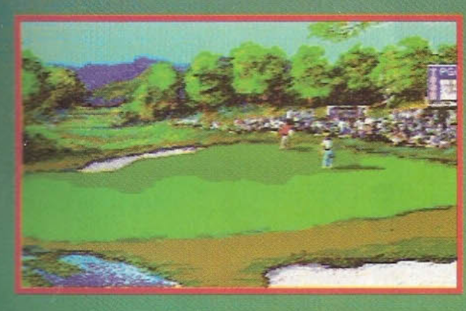
Uno de los efectos más logrados del juego es el que nos presenta una visión en 3D del hoyo.



Los mensajes abundan durante todo el desarrollo de la partida.

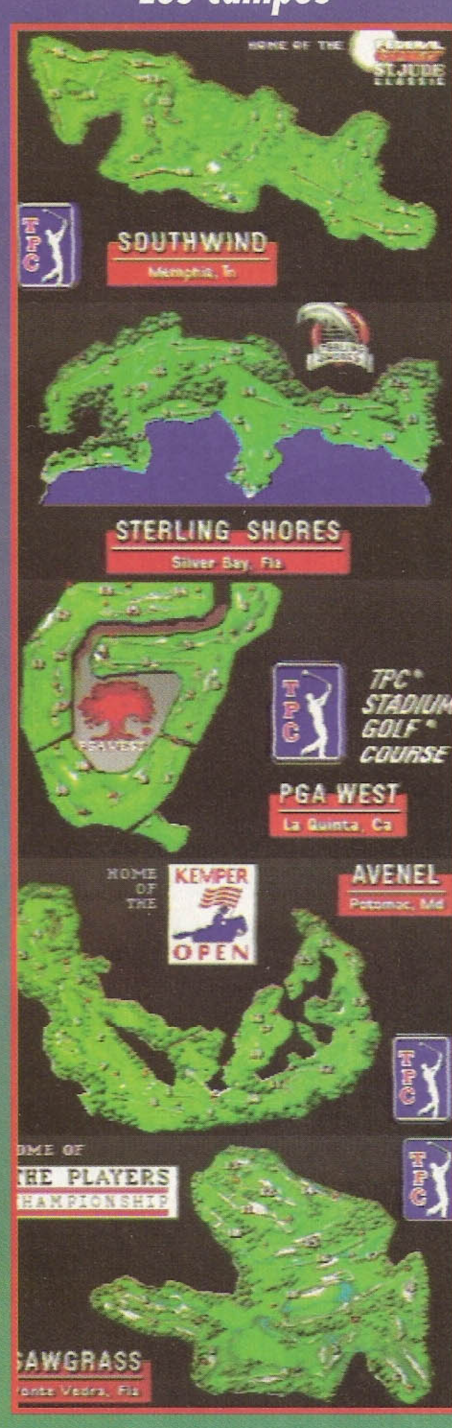


PGA Tour Golf II es en todos los sentidos el mejor juego de golf para Mega Drive. Un simulador de los de quitarse el sombrero.



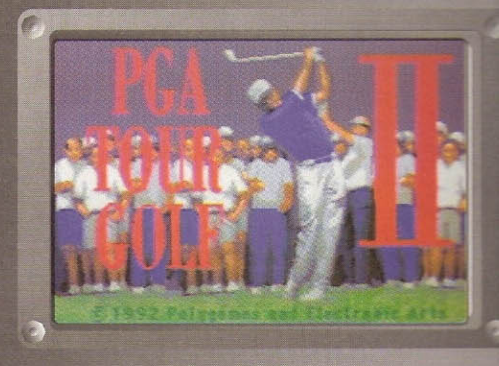
PGA Golf está formado por un buen número de hoyos diferentes.

Los campos



El buen aficionado podrá darse el gustazo de jugar en los campos más elitistas del mundo sin preocuparse de los gastos.





1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gráficos

Increíbles. Pueden apreciarse hasta los más mínimos detalles del campo de golf

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Movimiento

La sensación de golpear y las rotaciones maravillosas y perfectamente conseguida

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonido

Bueno, pero sólo aparece en muy contadas ocasiones.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Jugabilidad

Seguro que te enganchará aunque no te guste este deporte

OPINION Lo más difícil de un jueg de este tipo es conseguir mismo tiempo realismo, calidad técnic jugabilidad y calidad gráfica. Y, since mente, creemos que PGA Golf Tour II m rece un sobresaliente en todo. Entre sus o ciones incluye la posibilidad de practic diversos golpes, enfrentarse contra el jug dor de nuestra elección, o participar en emocionante torneo. Los siete campos ven reflejados al detalle, de tal manera q se puede observar la bola desde todos ángulos. En conclusión, seguro que es cartucho te enganchará aunque no seas fiel seguidor del golf.

TOTAL 89

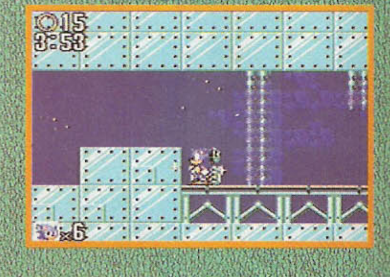
Mega Drive convierte una activid que siempre fue de élites en un deporte para todos los públicos

LO más SEGA

Lo más Sega es una sección elitista. Porque en ella sólo cabe lo mejor de lo mejor. La hemos hecho pensando en vosotros -como el resto de la revista-. Para que sepáis exactamente qué juegos son imprescindibles y en qué orden. Los diez cartuchos que recomendamos para cada consola Sega no tienen nada que ver con las ventas de cada juego. Hemos sido nosotros, la redacción en pleno, los que hemos decidido qué títulos tienen que ir, hasta cuándo pueden ocupar esas posiciones de privilegio y en qué momento han de entrar. Que disfrutéis lo más de Sega.

MASTER SYSTEM

1. SONIC 2
2. MICKEY MOUSE 2
3. CASTLE OF ILLUSION
4. SONIC
5. G.P. RIDER
6. SHADOW OF THE BEAST
7. ALIEN 3
8. ASTERIX
9. PRINCE OF PERSIA
10. BONANZA BROS.







MEGA DRIVE

1 SONIC 2
2 STREETS OF RAGE 2
3 THUNDER FORCE IV
4 CHIKI CHIKI BOYS
5 TURTLES V
6 GLOBAL GLADIATORS
7 SONIC
8 ROBOCOD
9 WORLD OF ILLUSION
10 ROLO TO THE RESCUE





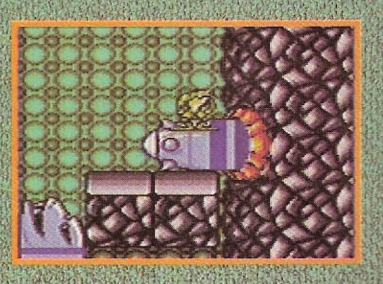


GAME GEAR

1 SONIC 2
2 SHINOBI 2
3 BATTLETOADS
4 SUPER OFF ROAD
5 STREETS OF RAGE
6 ALIEN SYNDROME
7 ALIEN 3
8 CHAKAN
9 SONIC
10 PRINCE OF PERSIA







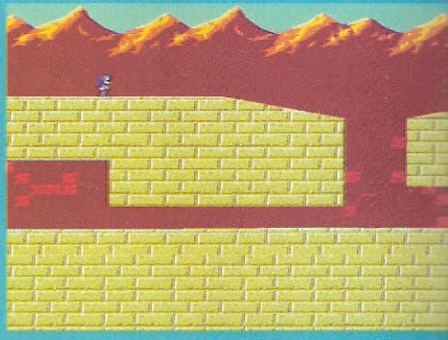


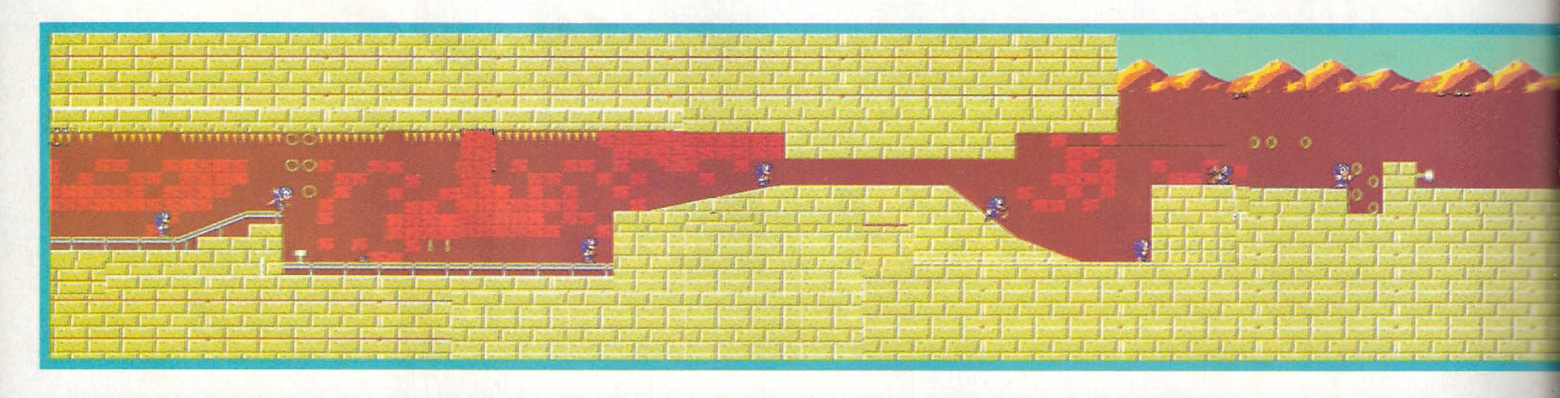
Muchos habéis sido, sin duda, los que habéis puesto a prueba vuestras habilidades ante este Sonic 2, posiblemente el mejor juego de la historia. Pero ¿cuántos de vosotros podéis enorgulleceros de haber llegado hasta el final y derrotar al mismísimo Dr. Robotnic en persona? TodoSega -¿quién si no?-, pone por fin ante vosotros el mapa y la solución más esperados de todos los tiempos.

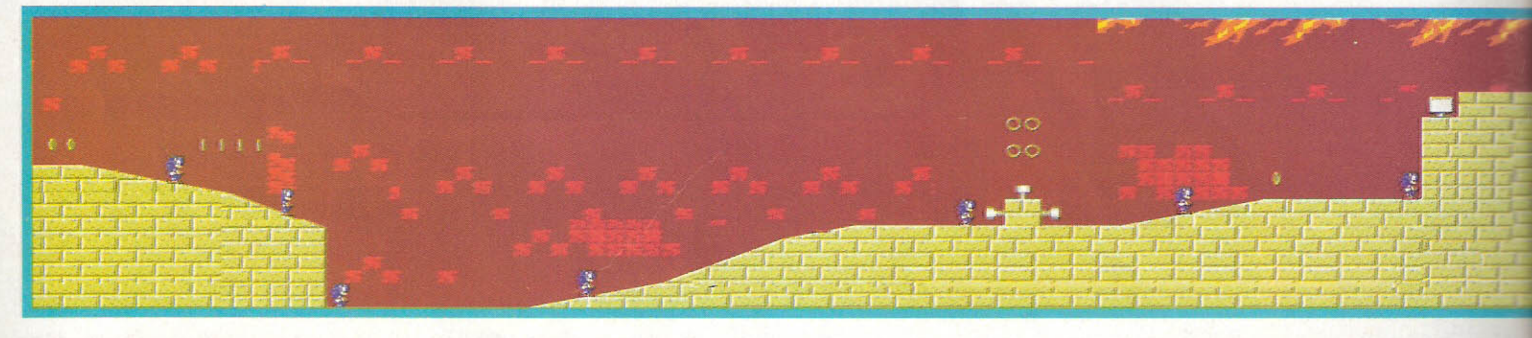
por José Antonio Gónzález

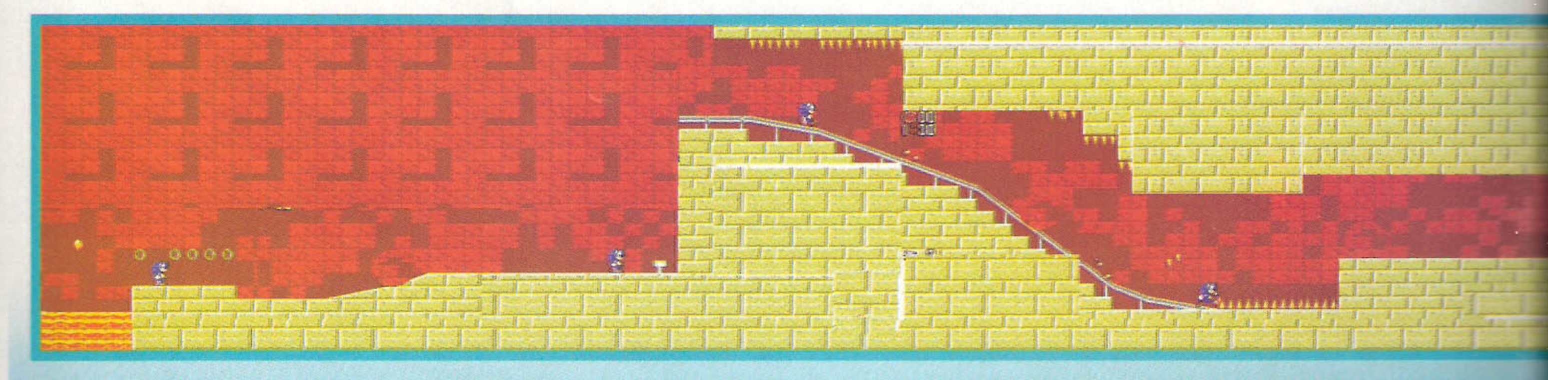
SONIC 2











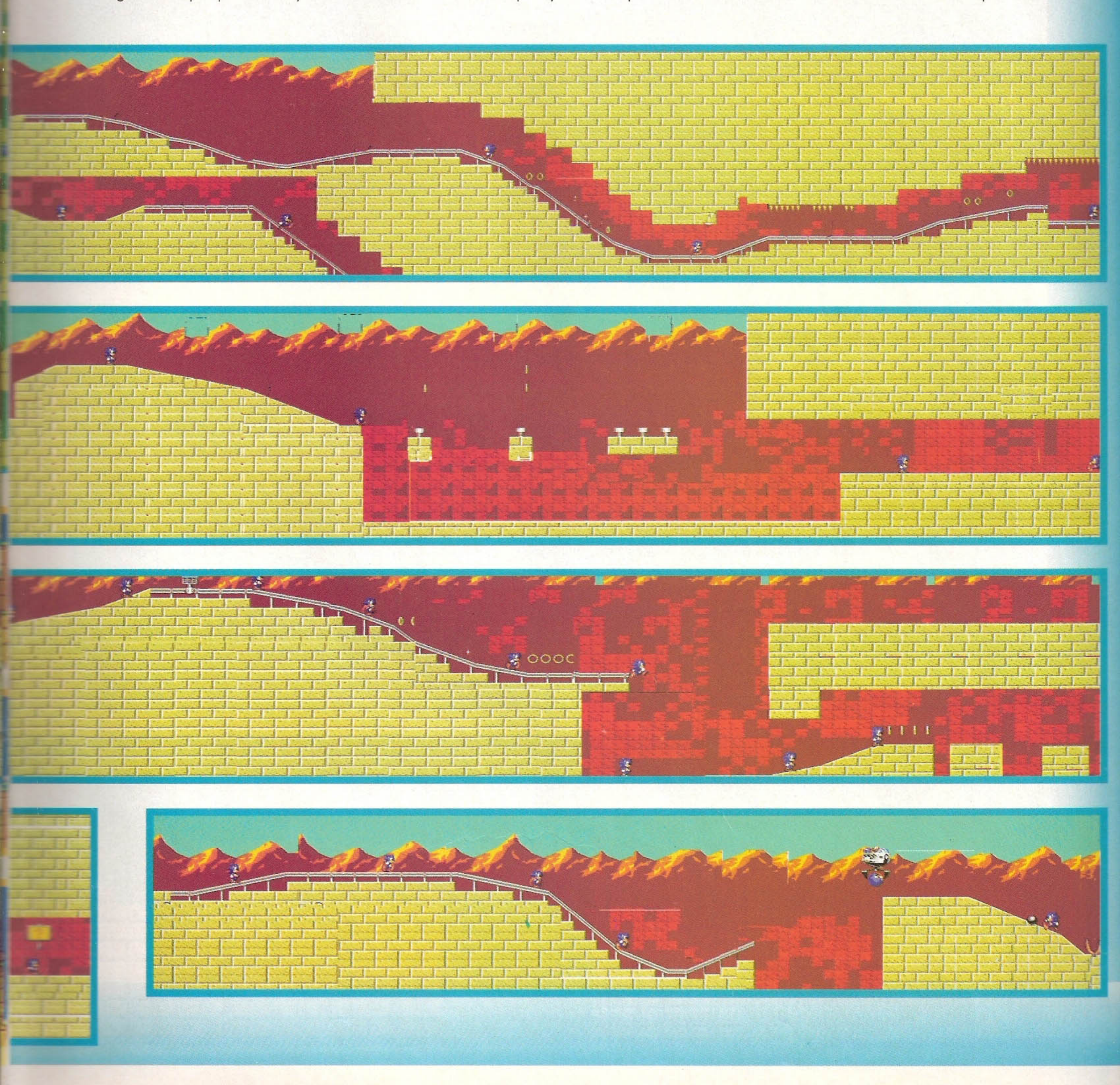
UNDERGRUOND ZONE

Comenzamos entrando directamente en la zona 1. ¡Nosotros somos así de originales!.

Esta -como posiblemente sabrás-, es una fase formada por tres pisos diferentes. Lo más recomendable es que te dirijas al de el medio y, en caso de que tengas que desplazarte a otro, sube al de arriba.

Lo primero que tenemos que hacer aquí es avanzar hacia la derecha y no pararnos en los pinchos, coger todas las vagonetas que podamos y tener cuidado con las rampas y charcos de lava. Si hemos hecho todo esto correctamente, pasaremos a la segunda zona, donde tendremos que hacer lo mismo que en la anterior pero cogiendo todos los reboteadores y avanzando por el piso más alto para conseguir la esmeralda. Y ¡ya estamos en la tercera zona!

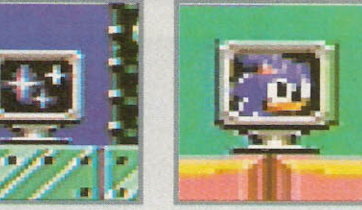
Aquí tendremos nuestro primer encuentro con un enemigo de fin de fase: La Langosta. Este bicho de aspecto amenazador a la vez que apetitoso es bastante fácil de superar: basta con saltar las bombas. Y vamos que nos vamos.



AYUDAS Y MONITORES

Aparte de los vehículos que la mayoría de las veces sirven como ayuda, durante el transcurso del juego veremos otra serie objetos que nos resultarán sumamente útiles. Así nos encontraremos con muelles reboteadores que nos servirán para saltar grandes distancias plagadas de pinchos, con plataformas que nos transportarán a lugares inaccesibles, o con los famosos anillos, que nos permitirán ser atacados por los enemigos sin sufrir más daños que quedarnos sin ellos y que al alcanzar la cantidad de 100 nos darán una vida extra.





También están diseminados por el mapeado una serie de monitores con las siguientes ventajas:

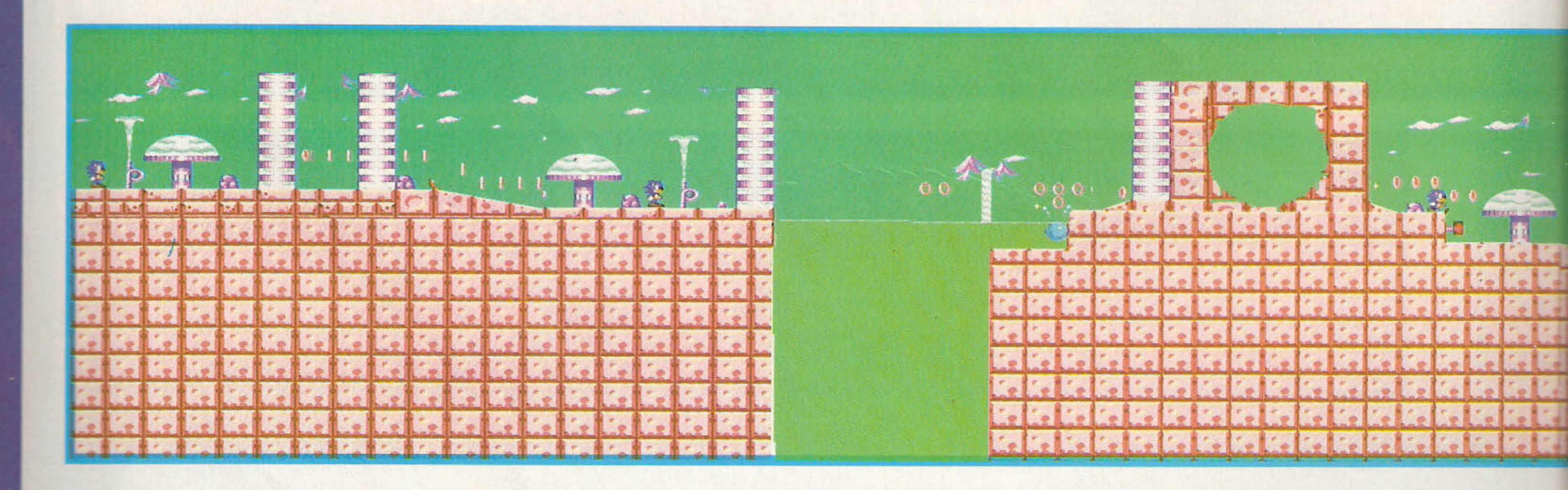
Súper anillo: Diez anillos más.

Botas de Sonic: Aumenta nuestra velocidad.

Invencibilidad: Seremos invencibles por un corto espacio de tiempo.

Sonic: Vidilla extra.

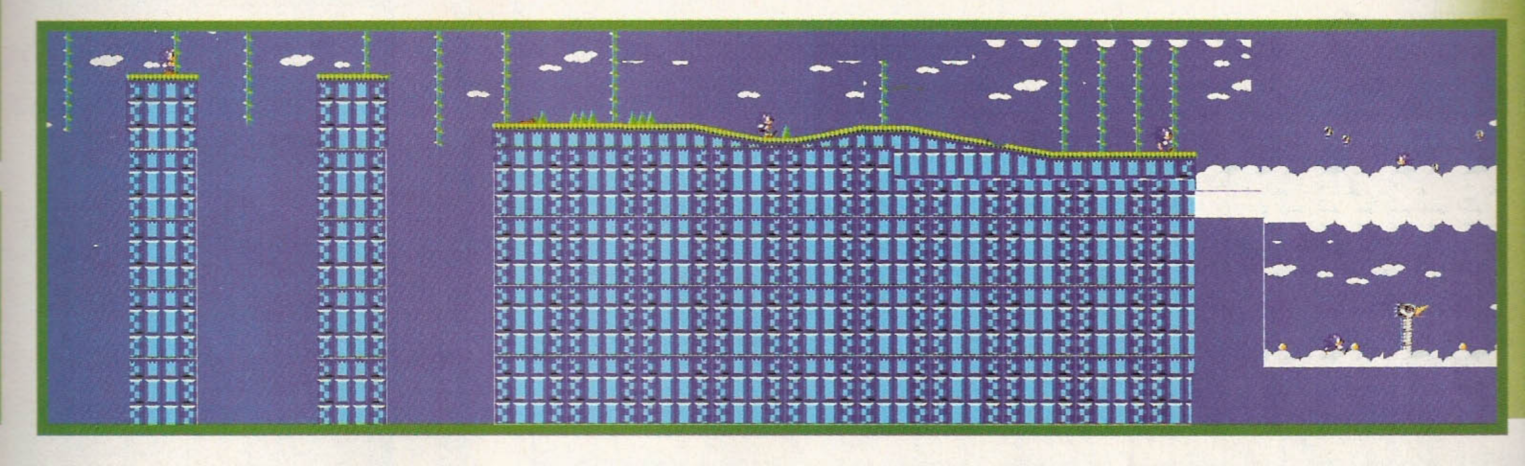
Esmeralda del Caos: Si consiguimos las seis, veremos el verdadero final y rescataremos a Tails.



SKY HIGH ZONE

Esta es una zona laberíntica en la que no tenemos que limitarnos a caminar en una dirección fija. De hecho, al principio tendremos que avanzar un poco hacia la derecha, para luego, tras romper algunos muros, subir a la izquierda y una vez arriba movernos hacia la derecha hasta coger el ala delta y cruzar la distancia que separa el precipicio y la meta.

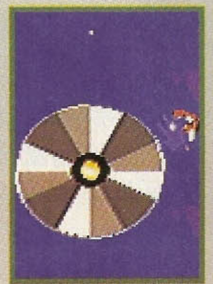
Acto seguido pasaremos a la zona 2, la cual se atraviesa mejor con ayuda del mencionado ala delta. En caso de que lo pierdas no os preocupéis, pues hay más. Así llegaremos fácilmente a ¿lo adivináis?. Pues eso, a la zona 3. Tan sólo con saltar dos plataformas que están en nuestra dirección preferida (la derecha), llegaremos ante los enemigos de fin de fase que esta vez serán unos Pollos robot a los que destruiremos rodando y después caeremos a otro piso donde debemos destruir de la misma manera sus nidos. La madre de los pollo nos atacará, la golpearemos saltando y habremos pasado la fase.



VEHÍCULOS









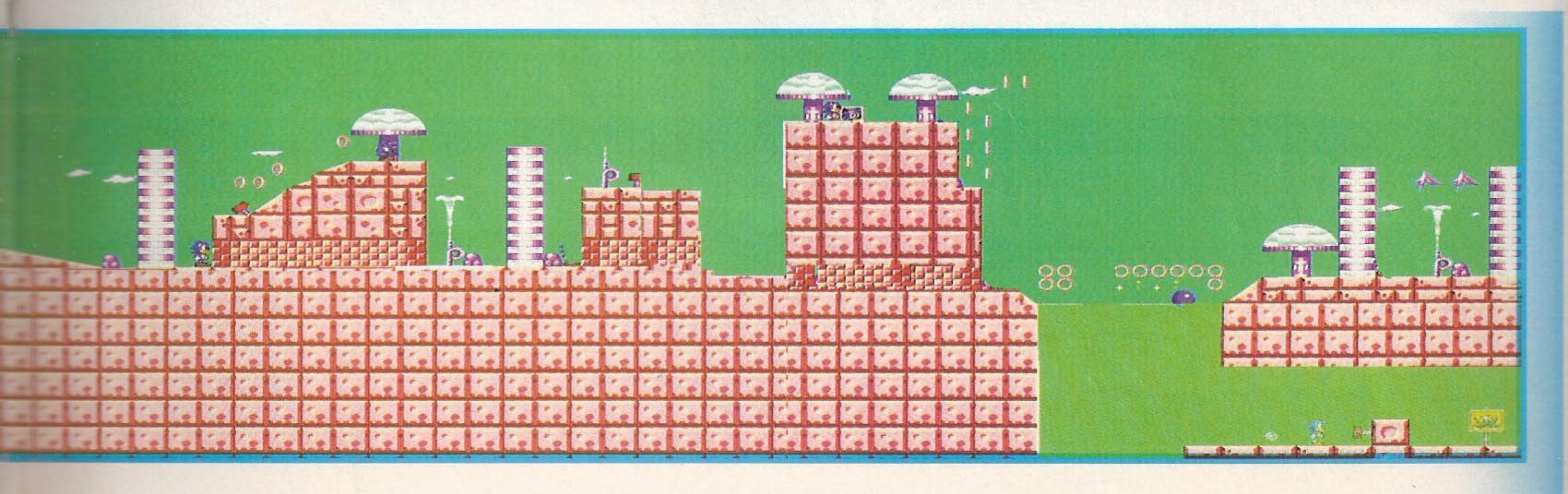
A diferencia del Sonic 1 esta segunda parte está plagada de vehículos de todo tipo que nos facilitarán enormemente la misión. ¿Te apetece saber cuáles son?.

Vagoneta: la encontrarás en la zona subterránea. Manejarla no te será muy difícil, tan sólo con saltar encima de ella se moverá.

Ala Delta: Está en la zona aérea y su manejo es un poco complicado porque tienes que controlar su altura. Lo más recomendable para manejarla es lo siguiente: *Subir:* Pulsar pausadamente izquierda y abajo. *Bajar:* Todo lo contrario, derecha y arriba. *Saltar:* Botón I ó 2.

Burbujas: Merodean por la zona del lago. Las moverás con los controles.

Volantes: Los encontrarás en la zona de la montaña Gimmick y del Huevo de Cristal. Su manejo es el siguiente: *Acelerar:* Pulsar derecha. *Frenar:* Pulsar izquierda. *Saltar:* Botón I ó 2.

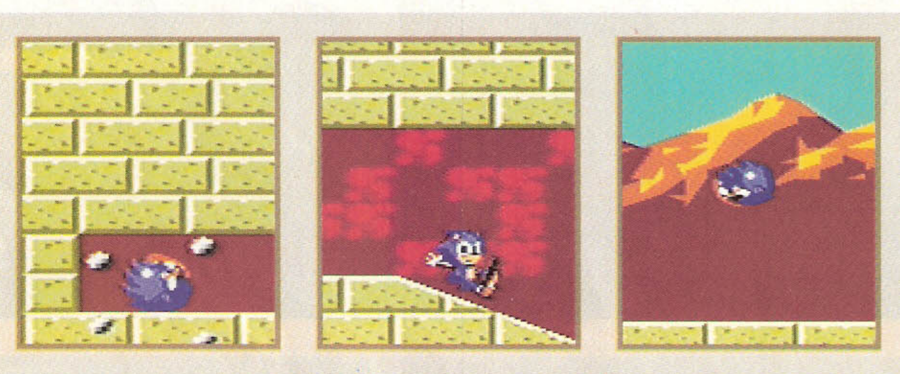


AQUA LAKE ZONE

Nos encontramos en el lago. La mejor manera de pasar esta zona será rodar sobre el agua, para lo cual tendremos que saltar y, antes de caer, pulsar *abajo*. Debemos avanzar por todos los medios a nuestro alcance hacia la derecha y así conseguir llegar hasta la segunda zona. Esto sí que es un laberinto... No resultará excesivamente fácil pero deberéis avanzar hacia la derecha hasta llegar al segundo minilaberinto. Allí habrá que coger la esmeralda para luego volver hasta la entrada y saltar hacia la derecha como si fuésemos a romper la pared con la cabeza. Por arte de magia estaremos en la salida de esta zona y podremos pasar directamenmte a la siguiente.

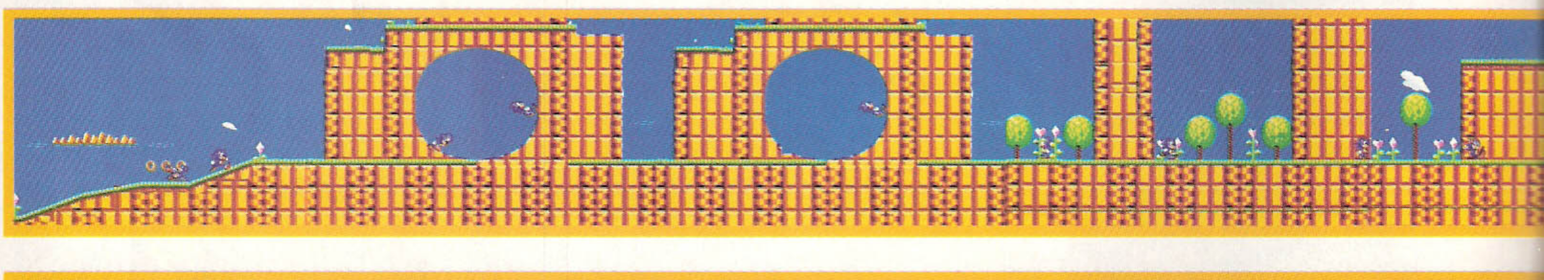
Tras avanzar por encima del agua nos encontraremos con una foca metálica que infla bombas y nos lan lanza. Para eliminarla deberemos saltar sobre ella cuando esté inflando la bomba, que le explotará en sus narices. Así habremos acabado con otra fase.

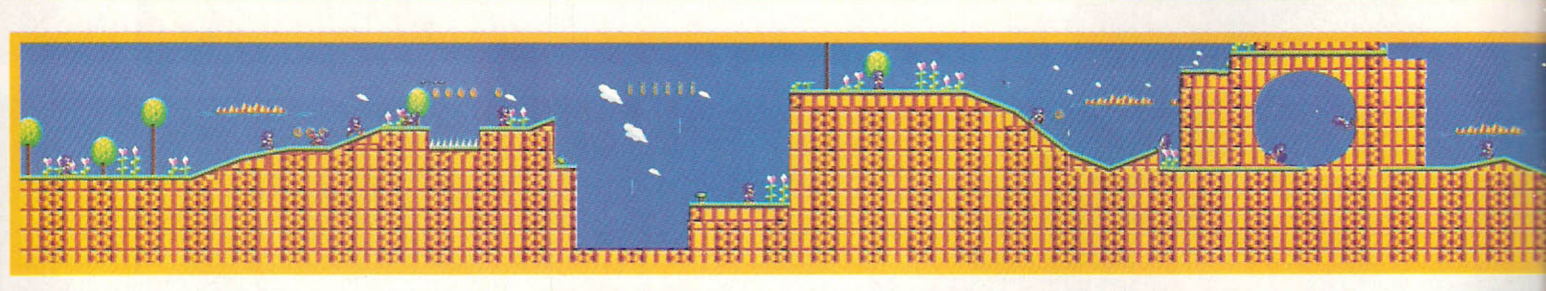


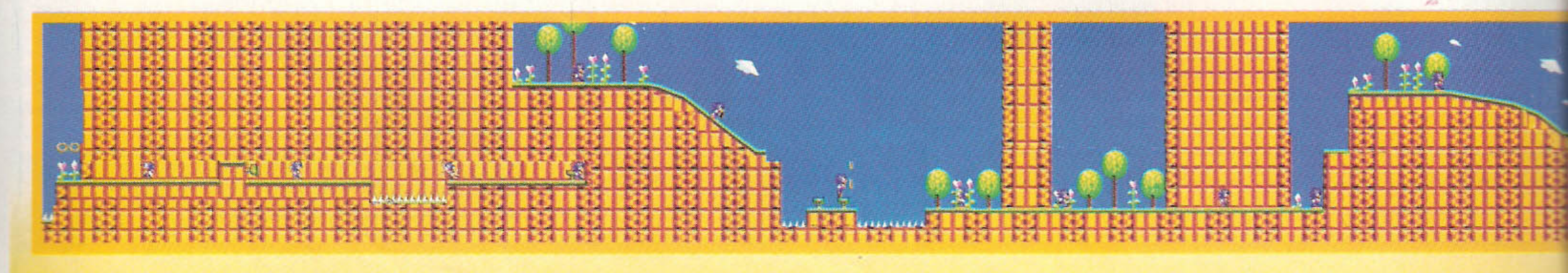


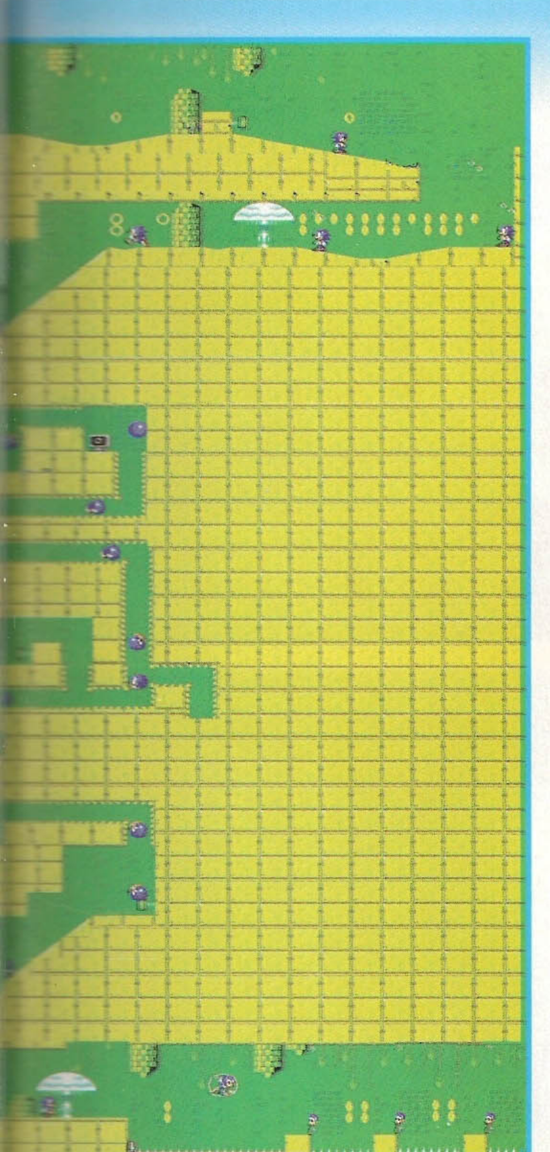
LA MOVILIDAD DE SONIC

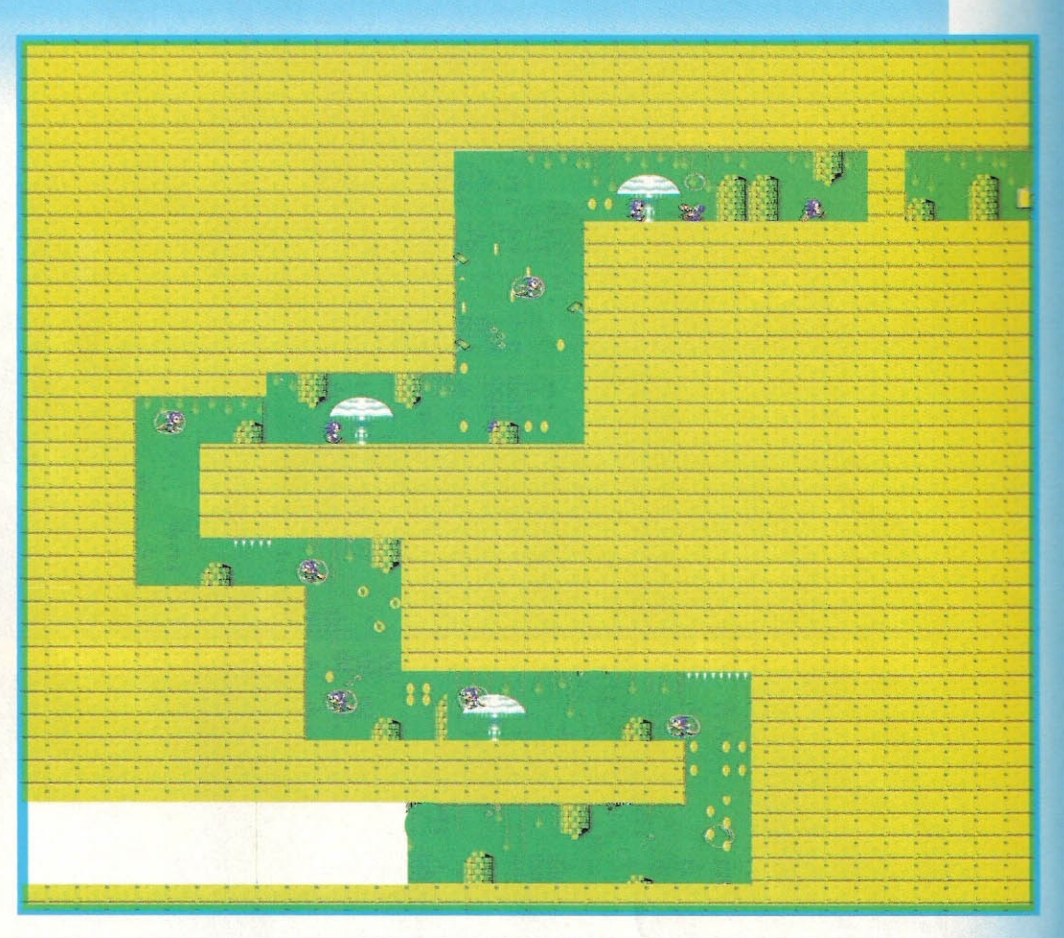
Como siempre, Sonic goza de una gran movilidad que le permite correr a toda velocidad, rodar como un tornbellino o saltar con una potencia increíble. ¡Ver a nuestro héroe en acción resulta, sin duda, todo un espectáculo.



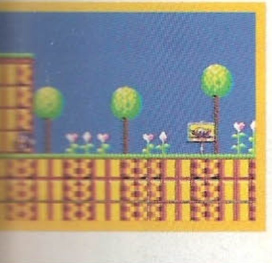












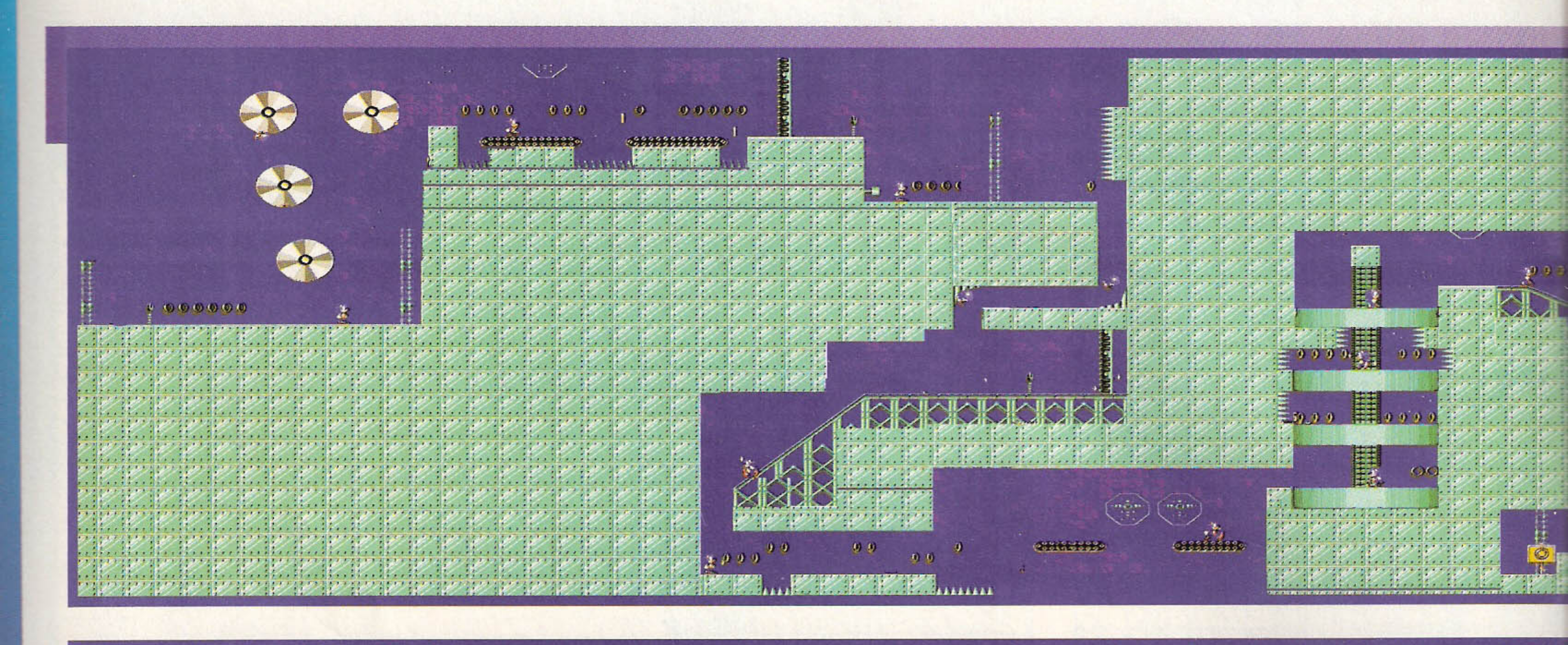




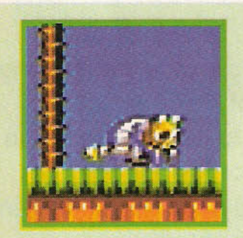
GREEN HILL ZONE

Esta fase es parecidísima a la primera de Sonic 1, es casi lineal y tan sólo tenemos que avanzar a la derecha y dar algun saltito para que nuestro amigo consiga pasar la primera zona. La segunda, sin embargo, te va a resultar un auténtico martirio si no coges todos los reboteadores porque verás las vidas y nunca las podrás coger. Si aún con los reboteadores no puedes hacerlo, haz uso de las rampas. La tercera zona es la dificultad en persona (mejor dicho, en videojuego). En ella tendremos que saltar en todos los reboteadores para llegar hasta el enemigo fin de fase, que esta ocasión será un luchador de sumo que se transformará en una bola para atacarnos. Si nos ponemos en el centro y esperamos a que se transforme en persona para golpearlo lo pasaremos sin problemas. ¡Cuidado con los pinchos, que serán una auténtica tortura!











ENEMIGOS





También a diferencia del Sonic I aqui hay muy pocos enemigos que se muevan, salvando el extenso mapeado que está lleno de peligros naturales, que van desde pinchos a muros que se derrumban cuando menos lo esperamos, pasando por el mismo agua que cuando Sonic lleve algunos segundos dentro nos saldrá en pantalla una cuenta atrás, que nos indicarán que tenemos que respirar una burbuja de aire para sobrevivir.





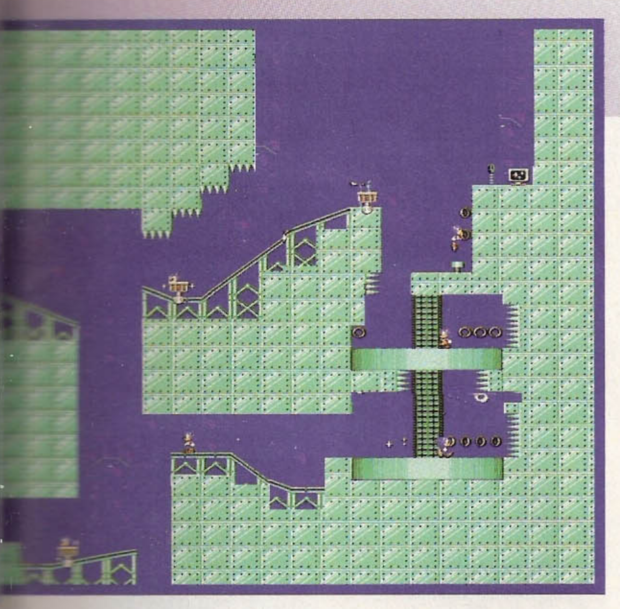












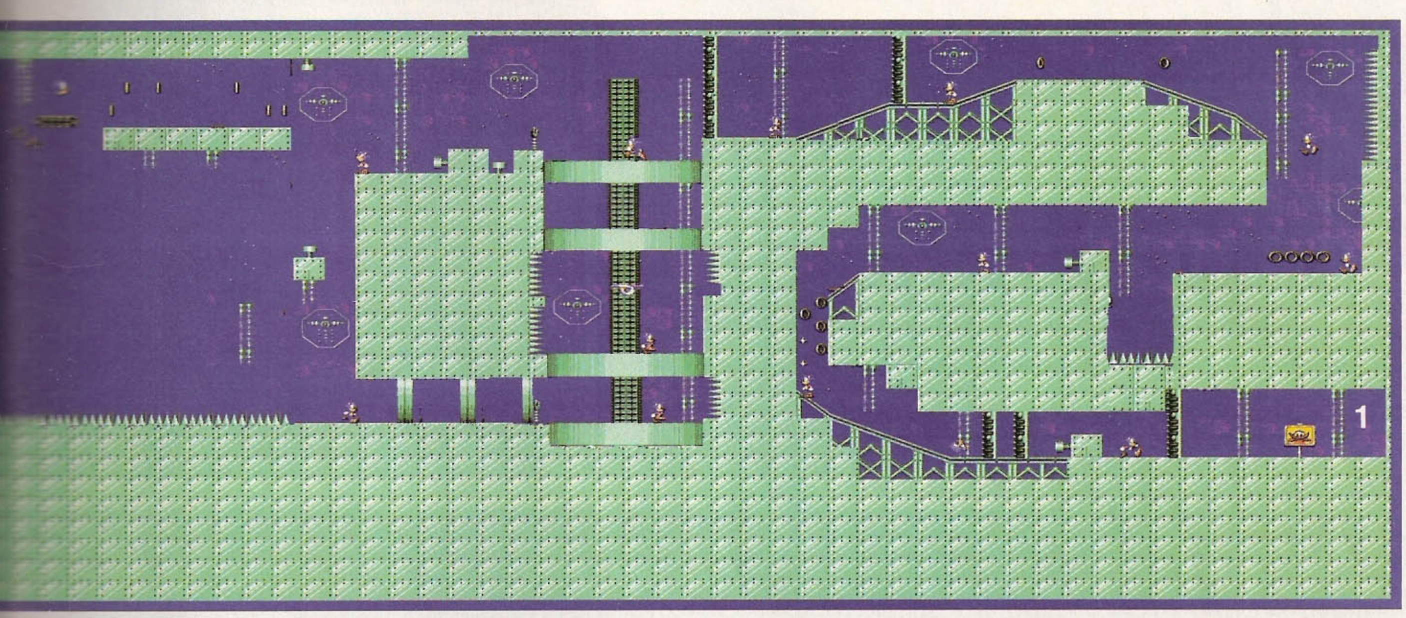
GIMMICK MOUNTAIN ZONE

Esta fase está llena de laberintos, pero no todo es lo que parece, porque si te fijas bien sólo habrá un camino a seguir. La primera y la segunda zona son prácticamente iguales -no tienen una dirección fija- y con un poco de habilidad podrás pasarlas sin demasiados problemas. '

En la zona 3 vigila bien una plataforma que te sacará de más de un apuro. Llegarás hasta un cerdo mecánico. Para pasarlo quédate en una esquina y cuando vaya a por ti salta. Se chocará contra la pared, las puas se le irán y le podrás golpear a placer, aunque tendrás que hacerlo muy rápidamente y repetir la operación varias veces.

Los enemigos en esta fase serán, además de los propios pinchos, una cerditas metálicas, robotes y bombas andantes.

Coge todos los volantes y las vagonetas mineras que puedas.



ESMERALDAS DEL CAOS

Para que luego digáis que no somos generosos, os vamos a contar dónde están todas y cada una las ansiadas esmeraldas. No hay de qué.

1º: FASE 1 ZONA 2, id por la derecha lo más alto posible hasta llegar a un precipicio. Saltad por él.

2º: FASE 2 ZONA 2, manteneros con el ala delta lo más alto posible y, al final de la pantalla, encontraréis la esmeralda. Para conseguirla manteos todo el rato arriba y a la derecha.

3º: FASE 3 ZONA 2, en el segundo minilaberinto de velocidad, pulsa derecha y la encontrarás. (Bonito y párctico pareado)



4º: FASE 4 ZONA 2, al igual que en las dos primeras, debéis manteneros lo más alto posible, avanzar hacia la derecha y coger todos los reboteadores.

5º: FASE 5 ZONA 2, al principio de la zona veréis una cuesta con pinchos, súbidla y cuando estéis arriba lánzaos hacia la izquierda como si fuérais a romper el escenario. Entraréis en una gruta en la que se encuentra la codiciada esmeralda.

6º: FASE 6 ZONA 3, obtendréis la esmeralda de vuestros amores al eliminar al Sonic de plata.

AYUDAS Y TRUCOS

• Intenta romper todas las paredes y muros que puedas. Tras ellas puede haber cosas interesantes.

• Lleva siempre algún anillo. Son tu seguro de vida.

• En la zona 2 de la fase 2 hay un pasadizo de pinchos. Pásalo con el ala delta.

• Es muy importante que cojas todos los volantes y vehículos que encuentres. No lo olvides. Coge todos los monitores que veas.

• En las cinco primeras fases tendrás que meterte en la segunda zona para coger la esmeralda, menos en la fase 6, que está en la zona 3.

• Los reboteadores te serán de gran ayuda para ir a rincones inaccesibles en apariencia.

• Observa las plataformas y su forma de moverse, porque algunas son falsas.

• En el agua los dos tipos de burbujas te pueden salvar del ahogo.

• Si pierdes un ala delta retrocede y la volverás a encontrar donde estaba.

• En algunas zonas encontrarás dos vidas extra, cógelas y déjate matar. Al empezar la zona repite el proceso y ganarás todas las vidas que quieras.

• Por cada gema que consigas te darán una continuación y tendrás más facilidadades a la hora de terminarte el juego.

SCRAMBLED EGG ZONE

Este laberinto es posiblemente el más difícil de superar de todo el juego.

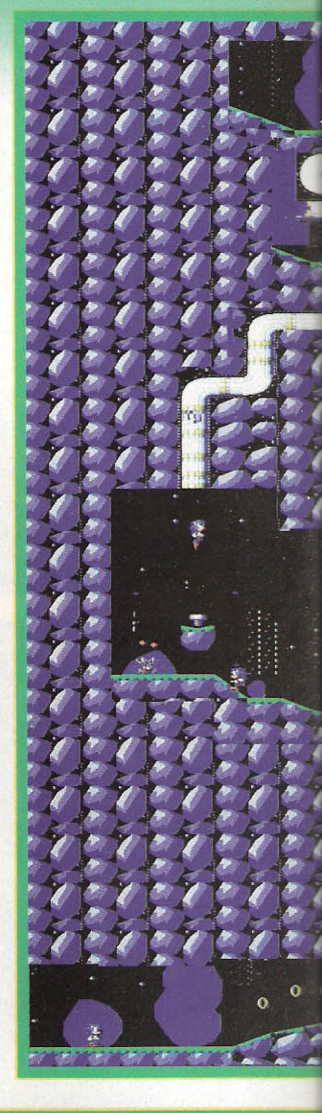
Ten cuidado con los recodos de las tuberías, haz caso de tu intuición e intenta ir siempre lo más a la derecha posible.

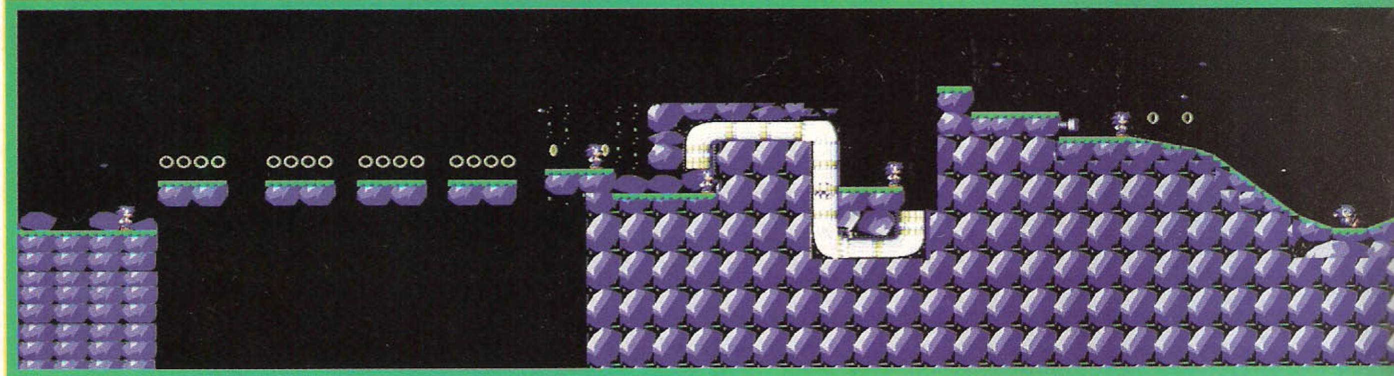
La zona 3 es mucho más fácil que las dos anteriores porque todo lo que tienes que hacer es subir y enfrentarte al Sonic de plata. Pasarlo es bastante fácil, tan sólo con saltar continuamente sobre él lo destruirás.

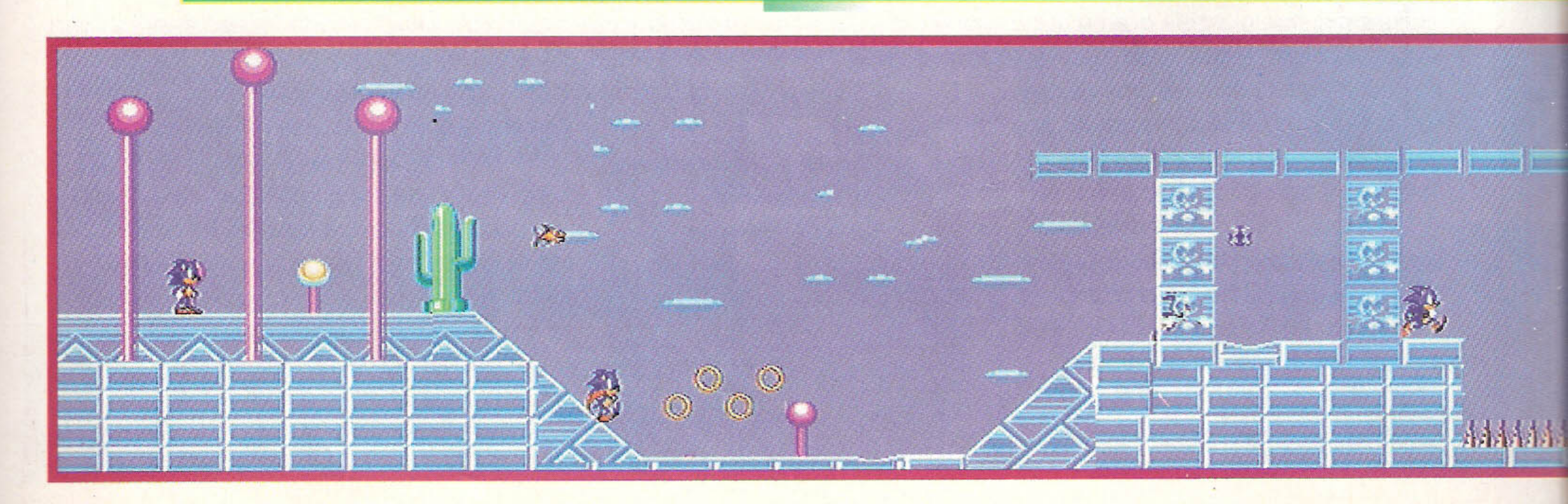
Los enemigos de esta fase serán pinchos, tortugas, cangrejos y bombas andantes.

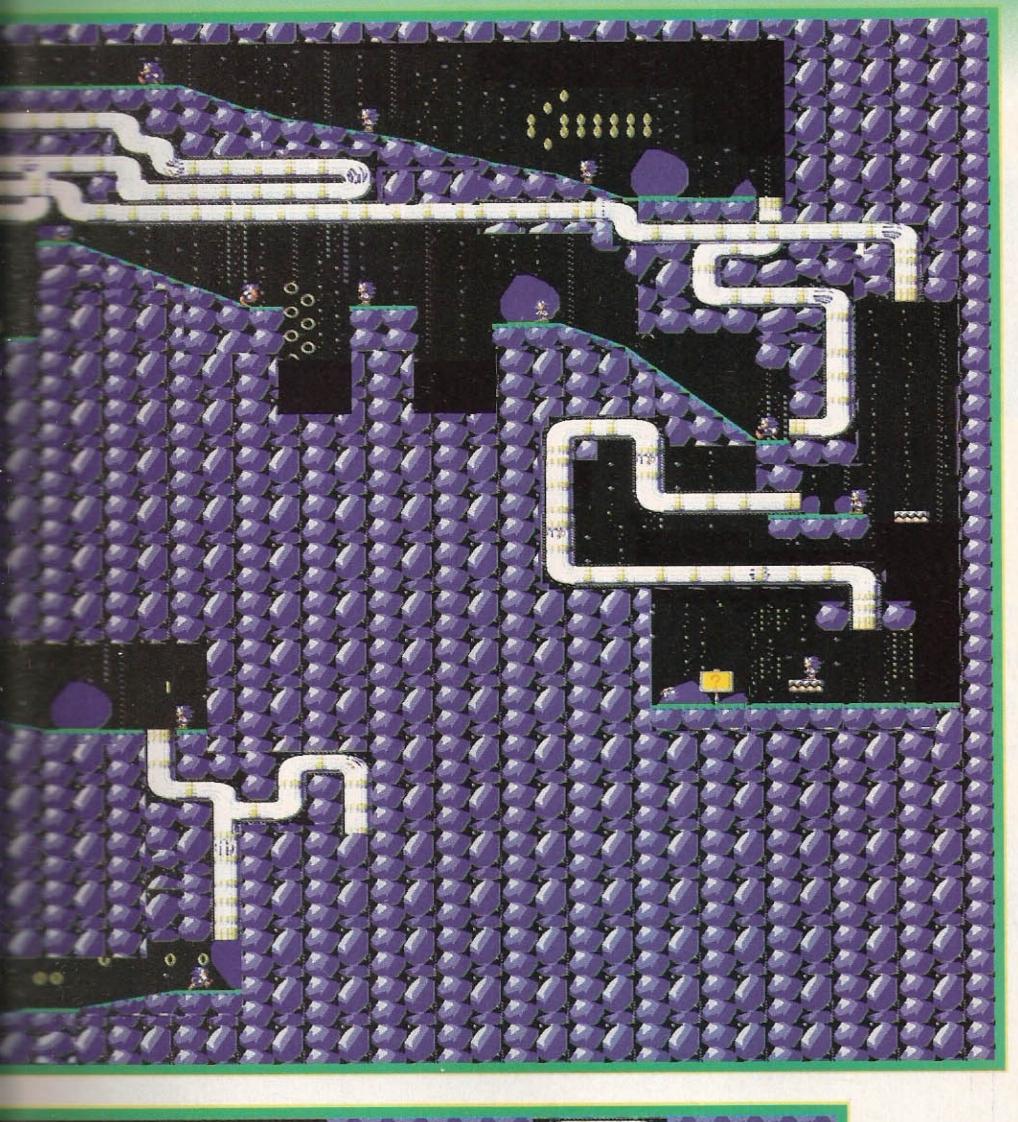
Si tienes las cinco esmeraldas y llegas al Sonic de plata, al destruirle te darán la que queda y pasarás a una fase secreta.

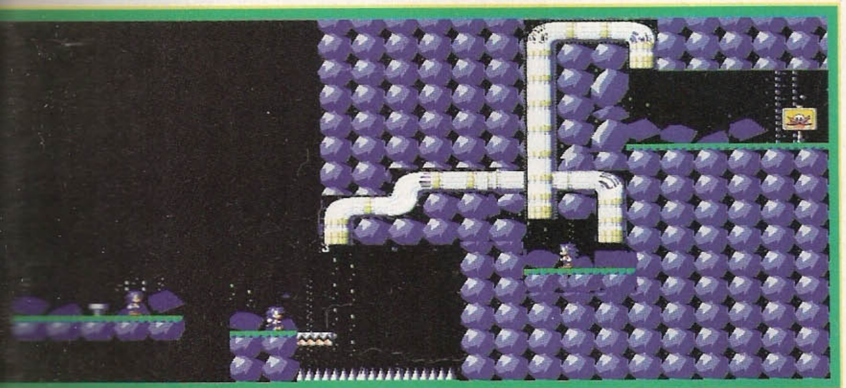
Si, por el contario, llegas al Sonic de plata con menos de cinco esmeraldas, habrá acabado el juego para ti.

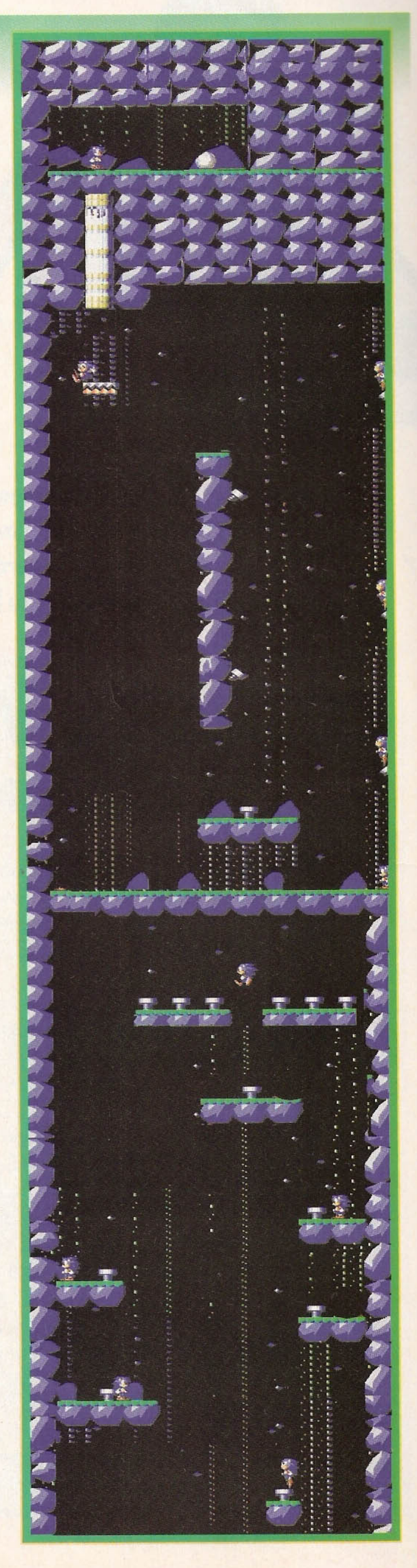












CRYSTAL EGG ZONE

Esta fase es un delirio de cristales. Las dos zonas primeras son casi idénticas y tienen una estructura laberíntica bastante compleja. Su dificultad estriba en saber por dónde continuar avanzando. Afortunadamente cuentáis con la ayuda de este sensacional mapa que hemos preparado. ¡Ay, qué haríais sin nosotros!

Los enemigos de esta fase serán bloques de cristal que tendremos que romper para poder pasar, otro tipo de bloques que se derrumbarán a nuestro paso, pinchos volantes y peces voladores.

En la zona 3 os enfrentaréis al mismísimo ROBOTNICK en persona. Pero como no os vamos a dar todo hecho, tan sólo os daremos una pista: utilizad sabiamente las tuberías que están a los lados del doctor. A buen entendedor...



La aventura acaba de empezar. El Santo Grial ha sido robado por los nazis, que quieren dominar el mundo a través de sus poderes. Por si fuera poco, han secuestrado a tu padre y ten por seguro que le torturarán hasta que no les desveles los secretos del Grial. Sujeta fuertemente tu látigo y, sobre todo, no pierdas el sombrero.

Antonio Sánchez

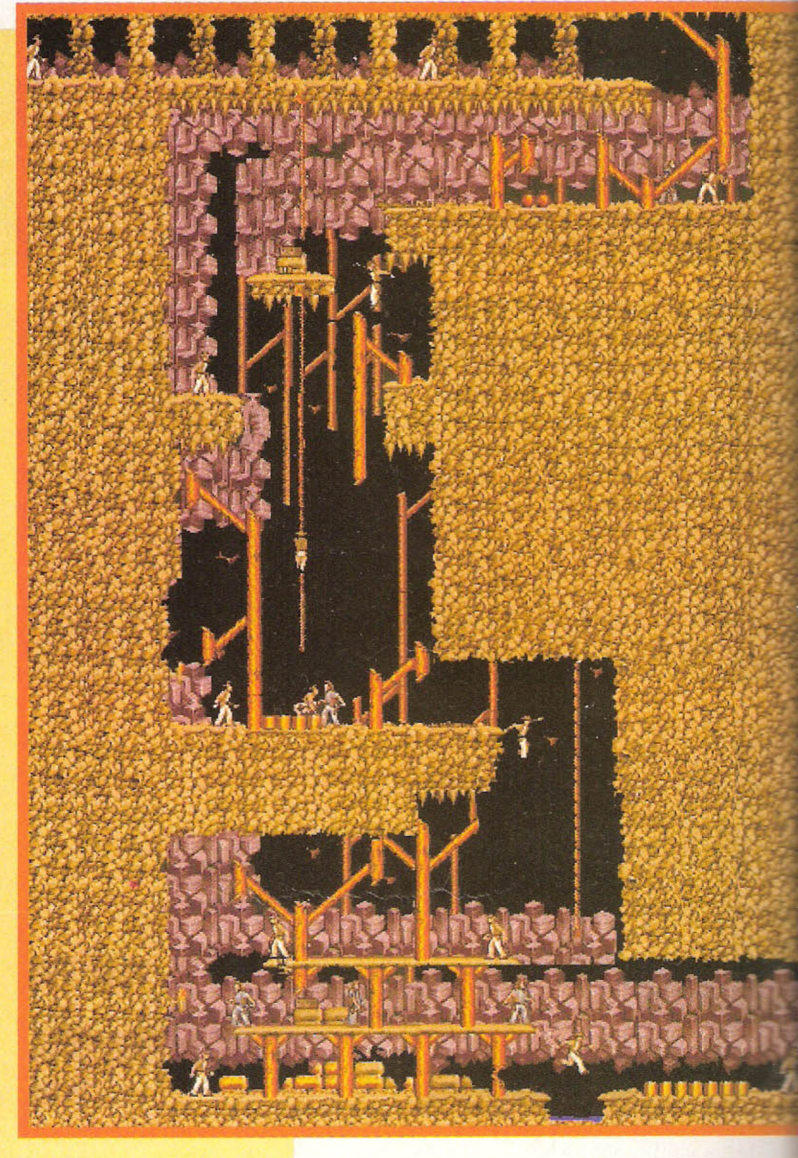
"La Cruz de Coronado"

Te encuentras en las cuevas de Utah, que no es lugar recomendable ni para el mismísimo Indiana Jones. Este laberinto está repleto de feroces forajidos, que tratarán por todos los medios de acabar contigo.

Los túneles están oscuros, así que no dejes de coger la antorcha que hay al principio de la cueva. De esta manera, podrás ver por dónde andas y quién es ese que te dispara sin descanso.

No pierdas el tiempo, recuerda que sólo tienes tres minutos para encontrar la Cruz de Coronado, que está protegida por una terrible banda de vaqueros al final del laberinto.

Lánzate pronto contra tus enemigos porque si dejas que ellos disparen primero, estarás perdido. No dudes en golpear con tu látigo, esquiva sus disparos y, sobre todo, no te acerques demasiado, perderás energía. Los vaqueros utilizarán dos armas contra tí: el revolver, cuyas balas podrás saltar o dejar que pasen por encima de ti, y los puñales, que siempre son lanzados a la misma distancia, así que, una vez que la tengas calculada, serás capaz de adivinar su trayectoria y salvar el



peligro. También pueden atacarte con sus puños, pero tu látigo es mucho más efectivo.

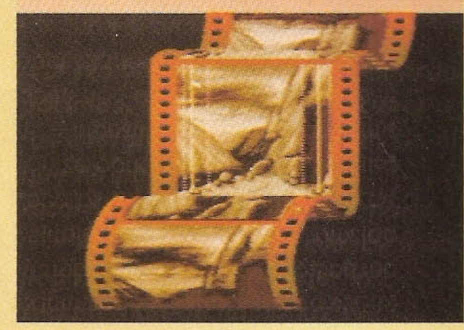
Las cuevas no son de fiar, el techo es frágil y, tras un curioso sonido, algunas estalactitas caerán sobre tí. Si estás atento a los ruidos, podrás controlar su caída y no resultarán más que un molesto derrumbamiento. Sé rápido en las escaladas por las cuerdas y procura no caerte, pues es posible que te encuentres con algún vaquero al acecho o con ríos subterráneos en los que morirás al instante.

No te preocupes por el camino a seguir, sólo existe uno por el que avanzar. Si en algún momento perdieras tu dirección, rápidamente te darás cuenta de que tu camino está cerrado y tendrás que retomar el correcto sin perder tiempo.

Después de estas pequeñas contrariedades, tendrás que superar un, no menos, complicado obstáculo. Se trata de recorrer un terreno, imposible de superar de otra manera a la que te explicamos a continuación. Métete dentro de una pequeña vagoneta, pero vuelve a saltar fuera rápidamente porque, en breves momentos, termina la pendiente por la que caes. Introdúcete en una segunda vagoneta e, instantes después, da un último salto para alcanzar la cuerda que te saque de una vez por todas de esta terrible pesadilla.

Si continúas hacia arriba, lograrás dar con La Cruz de Coronado, el pasaporte hacia tu padre y el Grial. No es fácil conseguirla. La Cruz está fuertemente protegida por el Terrible Tex Thompson.

Escena Primera

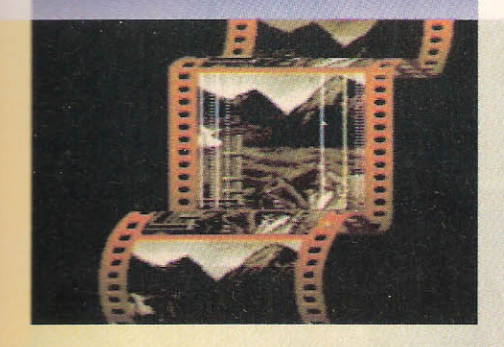


CONSEJOS

• No olvides los cofres, te darán pócimas, que harán que recuperes tus energías, y tiempo extra, sin el que no podrás terminar el recorrido por el primer escenario.

• Apresúrate por la cueva, si no llegas a tiempo a recoger la segunda antorcha, la luz se apagará y estarás perdido.

Escena Segunda



"La Gran fuga"

Un largo camino tienes por delante hasta llegar a tu padre. Un peligroso tren será el escenario de la frenética lucha entre tú y una pandilla de bandidos que te pisan los talones. Recuerda que les has robado la Cruz y están un poco molestos contigo.

Te encontrarás con que el único tren para el que has conseguido billete transporta a un circo ambulante con todos sus animales y a una banda de asesinos de los que tendrás que deshacerte.

Caminar por encima de los vagones no es nada fácil, debes ser muy precavido, pues en cada uno de ellos encontrarás a algún enemigo dispuesto a bajarte del tren.

No siempre vienen solos, ya te has escapado una vez, así que ahora están mucho más preparados. Utiliza tu látigo sin descanso porque es posible que, tras vencer a un bandido, te encuentres con otro que te haga la vida imposible de nuevo.

Además de tus indeseables compañeros de travesía, los vagones están llenos de animales del circo. Tendrás que saltar a la jirafa en cuanto esconda su cabeza, pero, ¡cuidado! si te toca, perderás energía. Las serpientes nunca han sido tus animales favoritos, así que evita caer dentro del vagón donde viajan, pueden ser una desagradable experiencia.

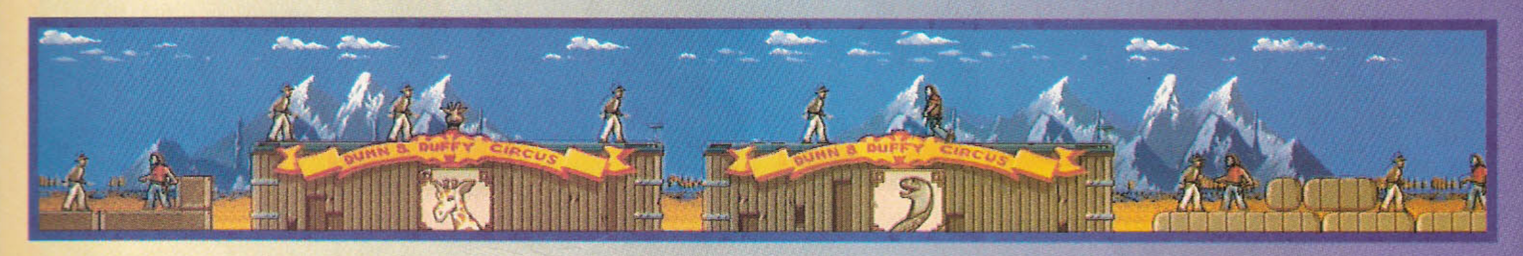
Los leones parecen tranquilos y no saldrán a tu encuentro, pero si tienes la mala suerte de caer dentro de su improvisada residencia, un amigo te hará un gran favor. No dudes en buscarle.

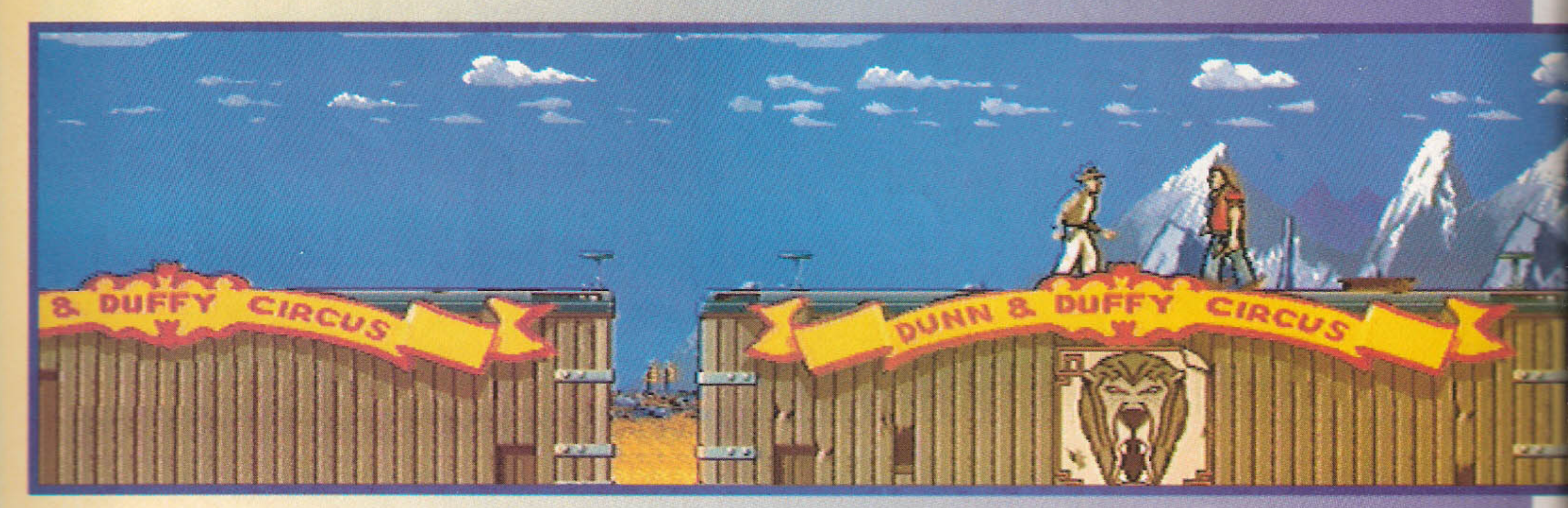
Observa atentamente los movimientos de la jirafa. Si permanece escondida durante demasiado tiempo, querrá decir que el tren está a punto de pasar por debajo de unos traicioneros palos del tendido eléctrico que te tirarán del tren. ¡Esquívalos!

Los vagones están algo viejos y podridos, así que cuando veas un saliente, sáltalo lo antes posible o caerás dentro y puedes hacerte mucho daño.

El obstáculo más peligroso está por llegar, pero no debes perder las esperanzas, el tren está llegando a tu estación, y, con un último esfuerzo, conseguirás quitarte de encima a tu último adversario.







Indiana Jones vive en la Mega Drive una de las aventuras más apasionantes de los últimos tiempos.



Todo tipo de obstáculos ponen a prueba la audacia e inteligencia de nuestro querido héroe

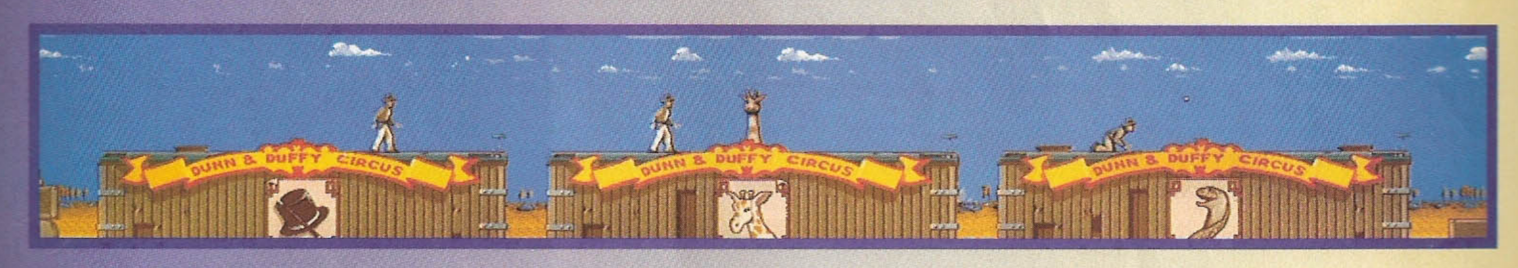
CONSEJOS

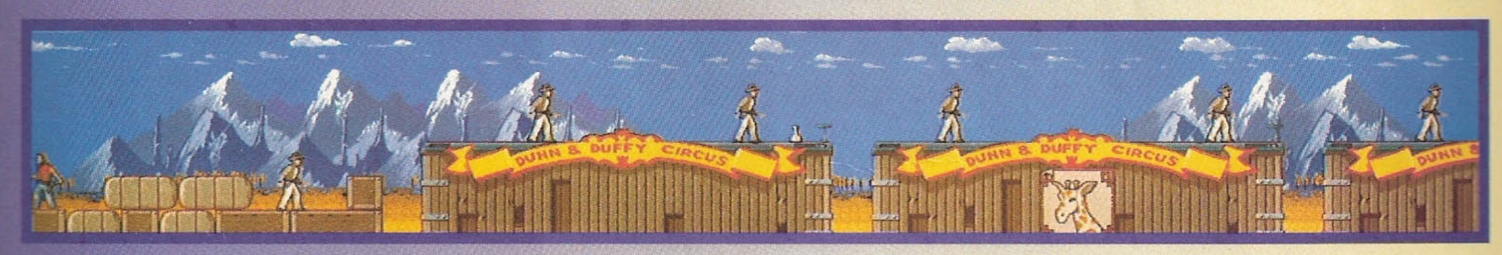
• Los cofres seguirán dandote toda la ayuda necesaria, para que termines tu viaje sano y salvo.

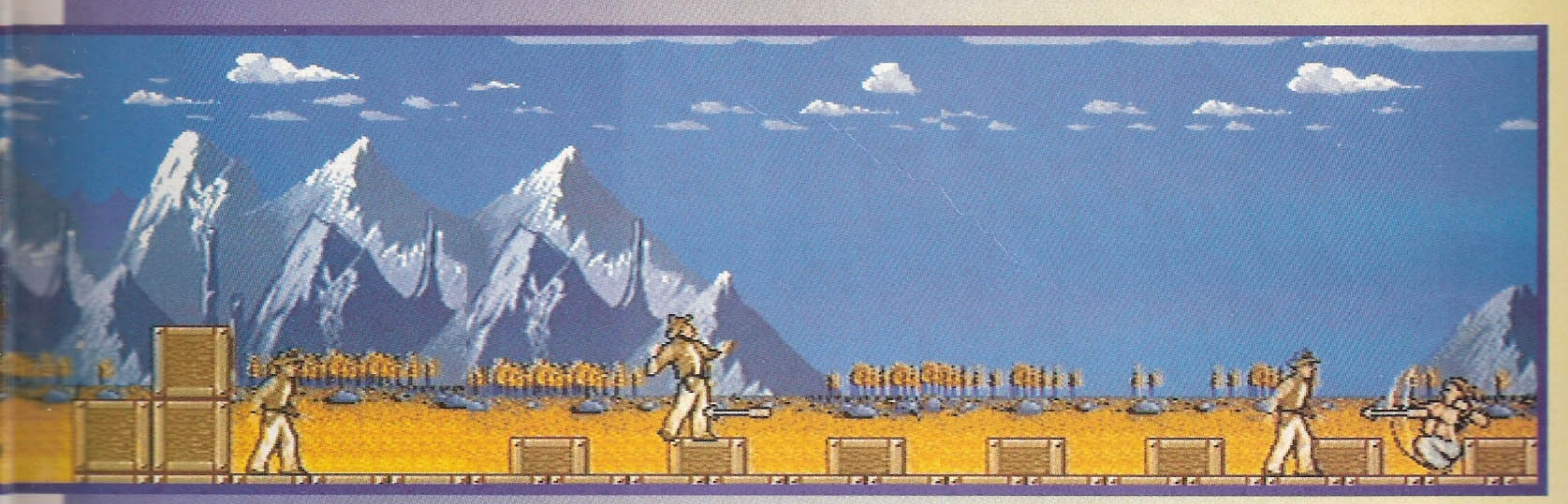
• Cuida tu posición cuando te enfrentes a tus enemigos. Si estás demasiado cerca de los bordes del tren, y aciertan con sus disparos, pueden tirarte a la vía. Lo mismo ocurrirá si te encuentras cerca de las grietas de los vagones.

• Los palos de alta tensión son sencillos de superar. Observa a la jirafa cuando se esconda, no avances, primero tendrás que saltar un palo, lo siguiente será un túnel, ¡agáchate!, tres palos más se acercan, ¡sáltalos!, un palo elevado, ¡pasa por debajo!, otro salto, dos palos más y un túnel. Así termina la serie, siempre se repite igual; de esta forma no tendrás problemas con la electricidad.

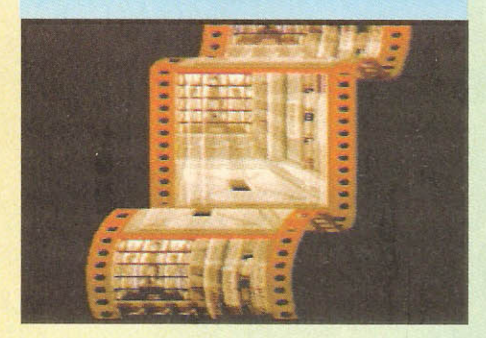
•Tus enemigos suelen disparar a tu cabeza, y, en el momento en que te agaches, ellos tambien lo harán, así que sé rápido al eliminarlos o te atraparán ellos a tí.



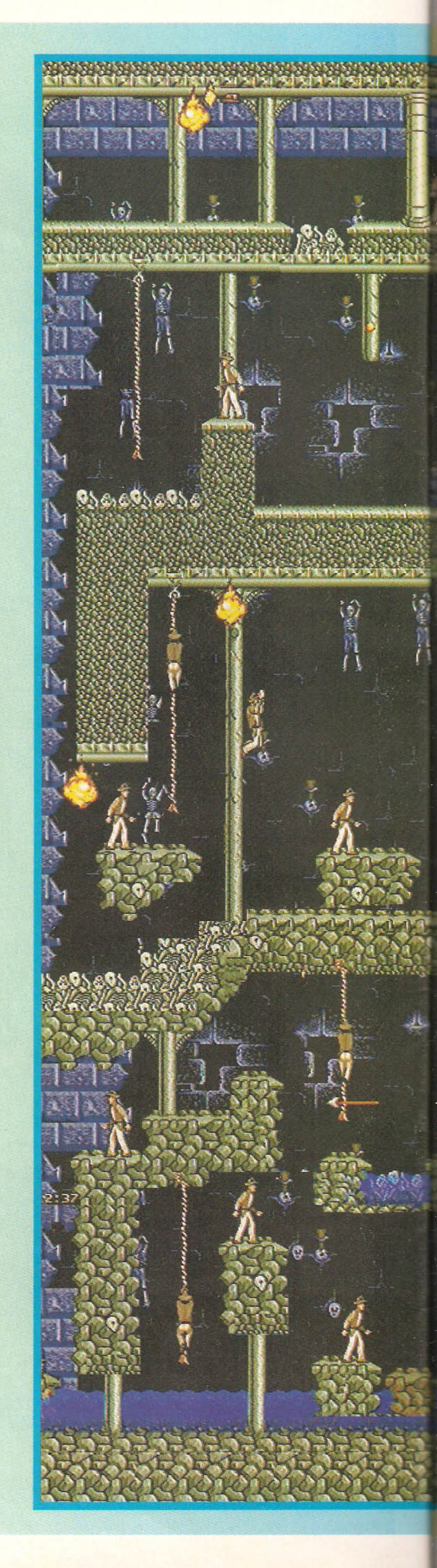




Escena Tercera



"Las Catacumbas"



Necesitas algo más que fuerza para llegar hasta donde se encuentra tu padre. De nuevo, te encuentras bajo tierra, pero esta vez en Venecia, y no precisamente como turista.

Estos túneles milenarios esconden muchas sorpresas desagradables, repugnantes criaturas que llevan mucho tiempo sin ver a ningún ser humano, por lo que no será fácil pasar inadvertido.

Te encontrarás con enormes ratas que atacarán tanto a tus pies como a tu cabeza, su salto es rápido e imprevisible, pero, si utilizas el látigo, puedes fulminarlas y dejarán de darte problemas.

Pero tus problemas no se acaban con la desaparición de esos desagradables bichos, algún gracioso ha prendido fuego a las catacumbas. Del techo caerán bolas ardiendo que pueden ser mortales si te encuentras debajo. Tras un pequeño silbido, estas bolas se desprenderán y, durante unos instantes, el fuego permanecerá encendido en el suelo; por esta razón, tendrás que esperar a que se extinga antes de seguir tu camino.

El terreno es verdaderamente peligroso. Tendrás que ser rápido y decidido al encaminar tus pasos porque existen pequeñas grietas llenas de antiguos esqueletos que deberás saltar, si no quieres ser uno de ellos.

Desde antiguas trampas lanzarán mortales flechas a tu paso, así que salta decidido entre las lanzas, procura adelantarte a ellas y podrás esquivarlas y agacharte cuando sea posible. Tendrás éxito si tienes sangre fría, y recuerda: Aquel que vacila está perdido.

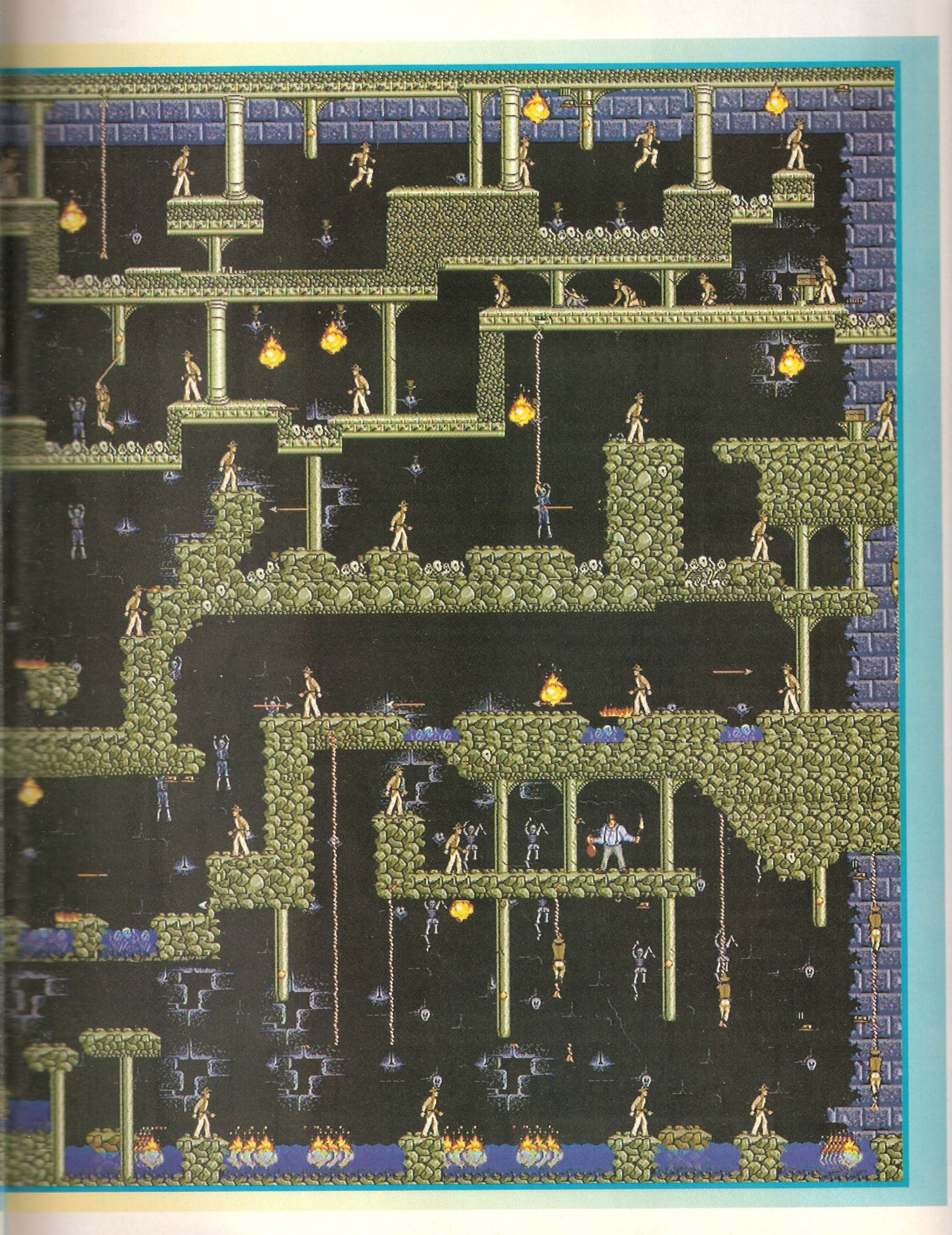
Sortea el agua que hay en algunas zonas enganchándo tu látigo en los salientes que aparecerán camuflados entre los recovecos de las catacumbas.

Antes de llegar a tu objetivo, el escudo de Sir Richard, deberás pasar por unas pozas de aceite. Dentro de éstas, el fuego permanece encendido. Puedes andar sumergido en el aceite, pero tendrás que ser rápido en tu salto para no morir quemado. Una vez que hallas superado las pozas, tendrás que recorrer el mismo camino en dirección contraria, sirviéndote de tu látigo. Volverás a encontrar una providencial cuerda que te llevará directamente al escudo.

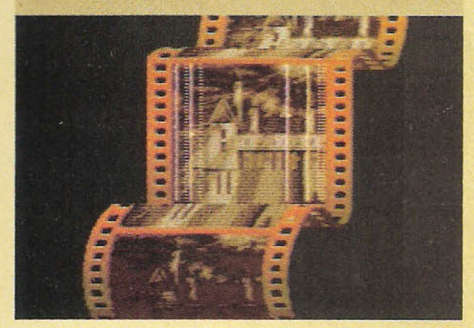
El guardián que te dará el pasaporte hacia la victoria no será nada agradable contigo, pero una, vez más, la inteligencia te sacará del paso.

CONSEJOS

- *Agudiza tu oído, puede salvarte la vida cuando el fuego caiga sobre tí.*
- *Busca los salientes en la pared, serán muy útiles para salir de situaciones complicadas.*
- *Hay un cofre que contiene tiempo. Tras cogerlo, retrocede unos pasos e intenta caer dentro de la grieta que has saltado evitando los esqueletos. Si lo haces bien encontrarás la continuación del que camino que creías perdido.*



Escena Cuarta

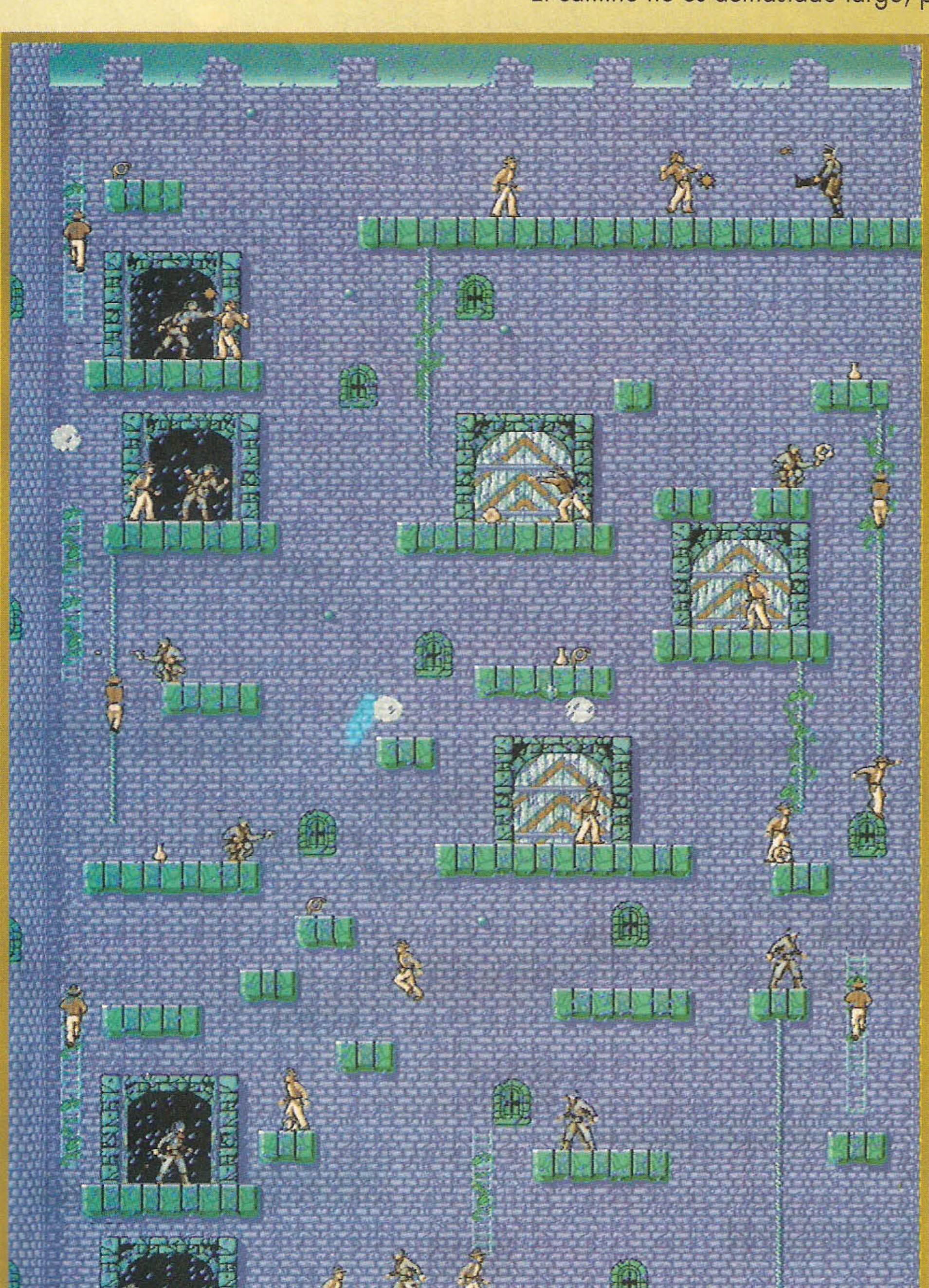


"El Castillo de Brunwald"

Casi has llegado al final de tu aventura, te encuentras en el lugar donde tienen retenido a tu padre, una terrible tormenta se ha desatado y dificulta tu escalada hasta la cima del castillo, donde encontrarás al gorila con el que has de enfrentarte para entrar en la fortaleza nazi.

El castillo está fuertemente protegido por el ejército nazi, que guarda con celo cada una de las entradas. Tendrás que subir paso a paso por las diferentes plataformas que conducen a la cima, esquivando, si puedes, los desprendimientos que se produzcan según arrecie la tormenta.

El camino no es demasiado largo, pero a cada paso deberás enfrentarte con despiadados soldados nazis, que dispararán contra tí, tratando de desplazarte hasta que caigas al vacío. Además, intentarán sorprenderte detrás de cada una de las puertas que se abran cuando pases por ellas.



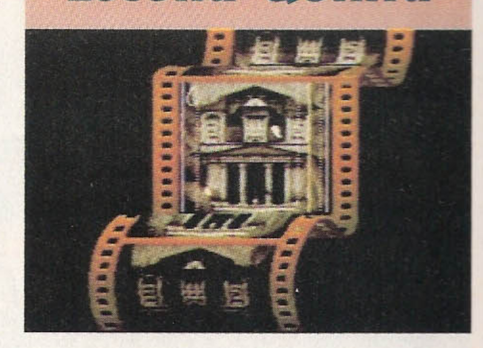
Si no encuentras plataforma por la que seguir, debes elegir un camino ascendente siempre que puedas. Es probable que la solución la encuentres sujetando tu látigo a los salientes de las paredes, así te transportarás rápidamente a una nueva plataforma desde la que puedas continuar tu camino.

La seguridad de la fortaleza será difícil de superar, ya que los focos te buscarán por todas partes. Evita por todos los medios que la luz te encuentre o se acabará tu escalada.

CONSEJOS

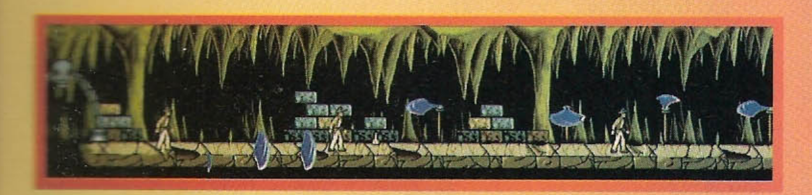
- *No dudes en retroceder ante los caminos complicados, existen varias formas de llegar a la cima.*
- *Si es posible, reduce a tus enemigos desde una distancia prudente, así te evitarás sustos innecesarios.*
- *La tormenta te impedirá distinguir los salientes de la pared. Mira bien antes de avanzar.*
- *Las escaleras te harán adelantar terreno sin arriesgarte demasiado.*
- *Recoge los látigos que hay por el camino. Darán más potencia al tuyo, con lo que conseguirás vencer más rápidamente a tus enemigos y balancearte con más seguridad.*

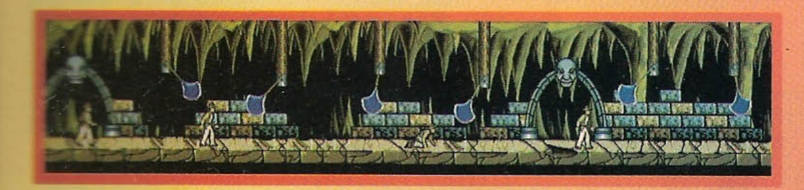
Escena Quinta

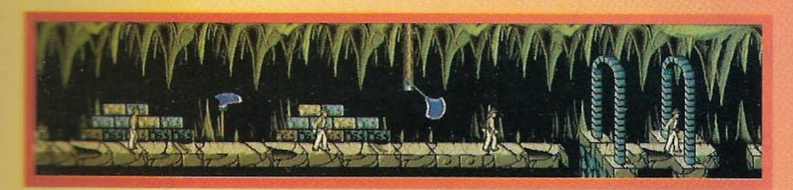


" El Santo Grial"

El camino parecía estar terminando, pero los problemas no han acabado al encontrar a tu padre. Ha sido herido por tus enemigos y tendrás que salvarle la vida. Ahora más que nunca depende de tí y del Grial, pero para utilizar su poder curativo tendrás que superar tres terribles pruebas.







LA PALABRA DE DIOS

En esta fase se pone a prueba tu inteligencia. No se trata sólo de habilidad, has de ser observador y muy calculador para superar este jeroglífico.

La palabra de Dios es JEHOVÁ y sólo por encima de las letras que componen esta palabra puedes pisar sin caer al vacío. Las piedras que verás·tienen grabadas una serie de letras. Tu paso debe ser firme y cada salto que des tiene que estar perfectamente calculado. Si no caes en la letra adecuada, perderás tu oportunidad.

Acércate todo lo que puedas al borde y salta sobre la piedra en blanco. La primera letra es la "J", puedes pisar en ella sin miedo; las tres siguientes tendrás que saltarlas de una sola vez, no son sólidas, así que recuerda lo que hay bajo tus pies: Nada. La siguiente letra es, por tanto, la "E". De ahí tendrás que desplazarte hasta la plataforma sin grabar, y, tras acercarte lo más posible al filo, saltar hasta el siguiente bloque, donde se encuentra la "H". En el próximo tramo sólo podrás andar por las piedras sin letra. Sólo te quedan tres letras para completar la palabra: La "O", la "V" y la "A". Tras la primera, la "O", salta las dos siguientes, que son falsas. Después caerás en la quinta letra, la "V", otra letra falsa, y, por fin, la "A", que compone la palabra que resuelve este mortal jeroglífico.

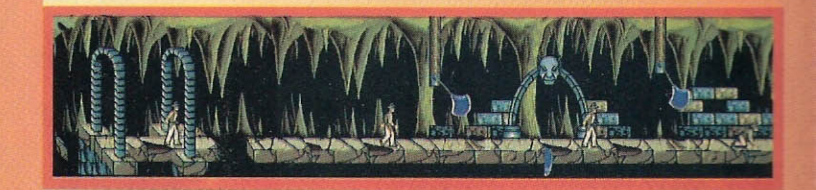
EL ALIENTO DE DIOS

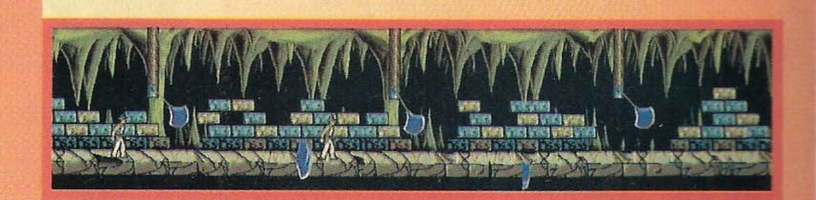
Te encuentras sobre una plataforma construida en el vacío. Según corre el tiempo, el suelo va desapareciendo bajo tus pies, tendrás que ser muy rápido para no perderte en la inmensidad.

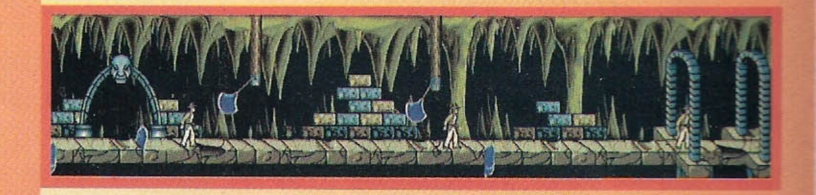
Tres cuchillas saldrán del suelo con un movimiento mortal y tendrás que saltarlas mientras estén descendiendo. Más adelante puedes perder la cabeza si no eres decidido al pasar a través de otras dos cuchillas que penden del techo. El suelo sigue desapareciendo, mientras tú debes tratar de superar otras seis terribles trampas que encuentres en tu camino. Calcula la altura a la que están, ya que algunas pueden ser saltadas y otras simplemente superadas agachándote.

Un pequeño descanso y vuelta a empezar. Ahora toda la experiencia que has adquirido tendrás que utilizarla para superar el nuevo tramo plagado de las mismas trampas. Todas las cuchillas que has visto reaparecerán en un espacio más reducido, pero no por ello menos peligroso.

Después de la calma viene la tempestad. Se acabaron los objetos cortantes, pero no te confíes, si no calculas bien los saltos, caerás irremediablente al vacío.













LA SALA DEL GRIAL

Tendrás que confiar en la suerte. Una de las copas que se te muestran es la verdadera, todas las demás harán que fracases. Míralas bien, no te precipites y sírvete de este dicho: " No es oro todo lo que reluce".





EL SALTO DE FE

Te encuentras en un lugar seguro, pero no puedes continuar adelante, ya que hay un precipicio que te lo impide. Verás frente a tì un saliente conocido, como los muchos que has tenido que superar con tu látigo. Esta vez no te será de gran utilidad, por lo que no le des importancia a su presencia. Si intentaras saltar el precipicio, tu salto no sería lo suficientemente grande como para superarlo, así que desiste en el intento.

Te proponemos entonces una sencilla solución que sólo con una gran fe podrás encontrar. Confía en tus posibilidades y encamínate despacio hacia el extremo del abismo. No dudes ni un instante y, sin detenerte, verás cómo lo que parecía un pozo sin fondo es simplemente un truco visual.

Tus nervios de acero han hecho, de esta manera, que venzas todas las pruebas a las que te han retado. Sólo te queda tomar el Santo Grial y salvar a tu padre y al mundo.

LOS MOVIMIENTOS DE INDY

A través de las distintas situaciones que tienes que afrontar, deberás dominar lo mejor que puedas las posibilidades de movimiento de nuestro héroe. Los obstáculos son muchos, pero con habilidad, Indy y tú podréis superarlas sin ninguna complicación.



LÁTIGO

Una de las mejores y más útiles habilidades de Indy es su forma de utilizar el látigo. No sólo le servirá de arma contra sus múltiples enemigos, sino que con él podrá desembarazarse de las situaciones más comprometidas.

Aparecerá en la parte inferior derecha de tu pantalla, una barra de estado, que te indicará la potencia de tu golpe de látigo. Indy siempre lleva el látigo consigo, pero, a medida que lo utiliza, su fuerza disminuye, lo que hará que sea más difícil vencer a tus enemigos.

Para lograr que el látigo se convierta en un transporte debes conseguir balancearte con él. Sólo podrás hacerlo en algunas zonas, como paredes o vigas, donde, colocándonos a cierta distancia y pulsando el botón de látigo y la dirección deseada, nos evitará caer en precipicios o salvar peligros bajo nuestros pies.

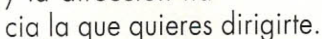
PUÑETAZOS

No podemos olvidarnos de ellos, pero no confíes ciegamente en esta actividad, ya que para su efectividad, debes acercarte demasiado a tus enemigos y ésto hará que te toquen y pierdas energía.

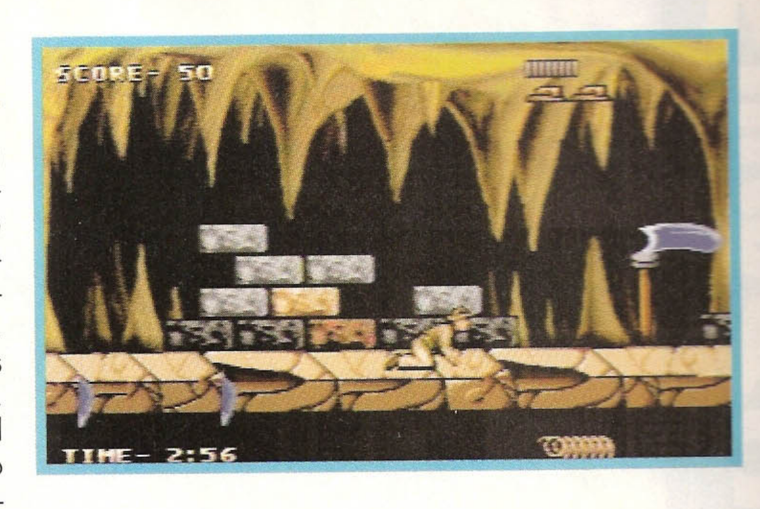
El puñetazo te será muy útil cuando quieras recuperar tu potencia con el látigo y tengas ante tí uno de los múltiples cofres situados a lo largo del recorrido. Si golpeas estos cofres, tres o cuatro veces seguidas, agachándote a la vez, conseguirás energía suplementaria o tiempo. No dejes pasar los cofres, pueden ser la única manera de salvar a tu padre.

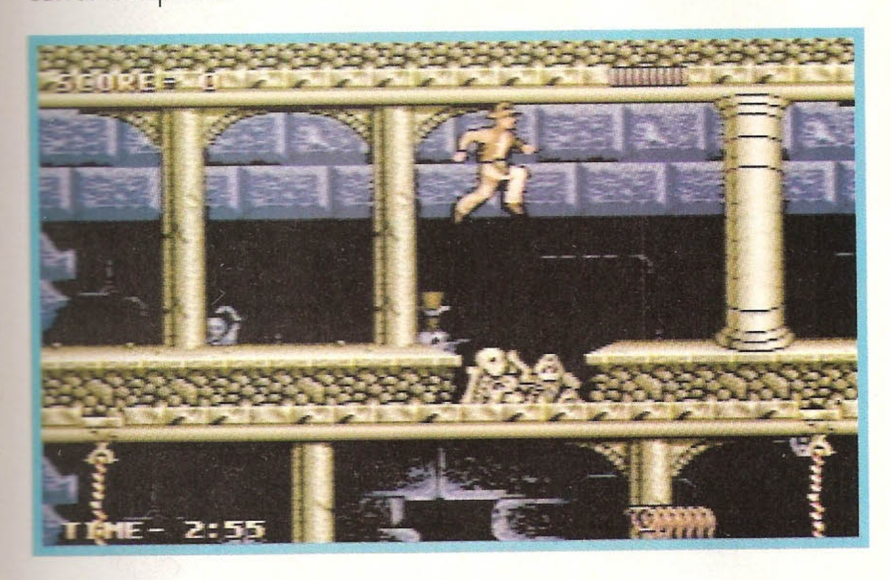
AGACHADO

En tu aventura encontrarás lugares por los que no te será posible caminar completamente derecho. Para salvar estas complicaciones, debes pulsar el cursor hacia abajo y la dirección hacia la que quieres dirigirte.



Muchos de tus enemigos utilizarán contra tí armas que pueden hacerte mucho daño. Esquiva los disparos agachándote antes de que éstos hagan blanco sobre tí.







PANTALLA DE OPCIONES

Antes de comenzar a jugar, ajusta los mandos de tu MEGA DRIVE de la forma más cómoda posible.

- *Los cursores permiten que Indy se mueva a derecha e izquierda, a través de los escenarios. Si pulsas hacia abajo, conseguirás que se agache, y hacia arriba, lograrás que escale por las numerosas cuerdas que más adelante vas a encontrar.*
- *Uno de los botones de control tendrás que asignárlo a la opción de dar puñetazos. A partir de ahora, pulsaremos el botón "A" cada vez que queramos que Indy realice esta acción.*
- *El látigo de Indy es imprescindible, así que utilizaremos el botón "B" para dar los mortales latigazos, que harán que nuestros enemigos caigan rendidos.*
- *El botón "C" lo dedicaremos para saltar. Nos será muy útil para esquivar los peligros que nos acechen a lo largo y ancho de nuestra aventura.*
- *El botón "Start" nos servirá para tomar un respiro, así tendremos una pausa para relajar nuestros nervios.*

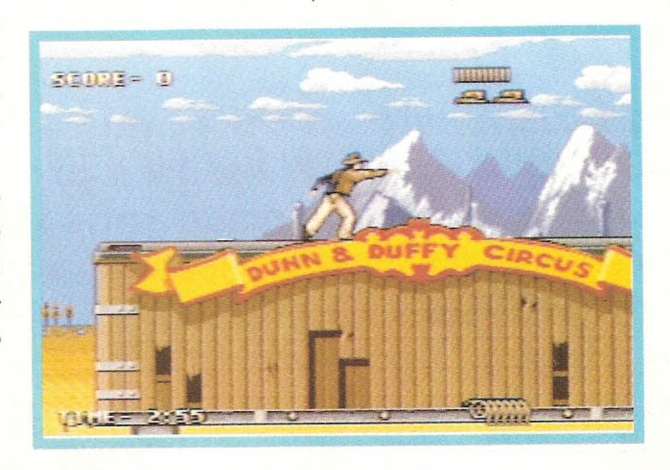
SALTO

Pulsando levemente el botón "C" conseguirás atrapar cualquiera de las cuerdas pendientes del techo y, con un poco de habilidad, intenta escalarlas hasta la parte superior.

Para pasar de una cuerda a otra, o a una plataforma, sólo has de pulsar en la dirección que desees hacerlo, y presionar el salto suavemente.

Puedes cambiar la dirección de tu salto en el aire, pero debes prestar atención a los movimientos del cursor: si son demasiado agresivos, modificarás la trayectoria de tu brinco y equivocarás tu objetivo.

Cuida también la potencia al presionar el botón de salto, ya que Indy tiene un límite de altura, y, si no tienes cuidado, darás más saltos de los deseados.

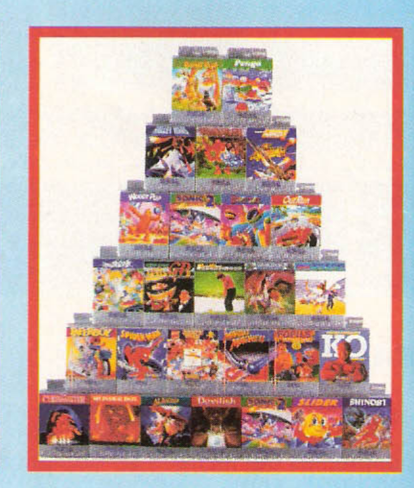


MEGA CONCURSO

¡REGALAMOS 500 JUEGOS!







¡Consigue gratis tus cartuchos favoritos!

En TodoSega estamos dispuestos a darte mucho juego. Y la mejor prueba de ello es que durante los tres próximos meses vamos a repartir entre nuestros lectores nada más y nada menos que 500 cartuchos de Sega. ¿Interesante, verdad?. Pues si te atrae la idea presta mucha atención, porque en estas páginas vamos a poner a tu alcance toda la diversión del mundo ya que, si resultas premiado, podrás elegir los 5 cartuchos de Sega que más te gusten y para la consola que tú prefieras.

CUPÓN CONCURSO Nº 1

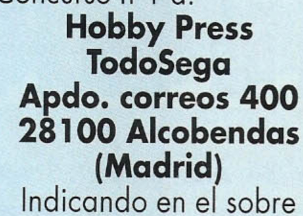
¿Dónde se ha metido Sonic?


Pantalla 1

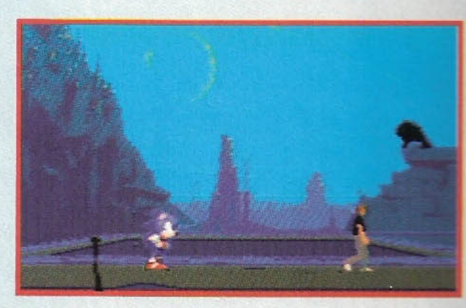

Pantalla 3

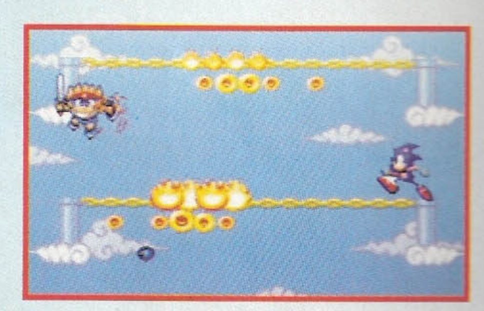

Pantalla 5

A nuestro querido puercoespín azul nunca se le acaban las ganas de marcha. No contento con hacer de las suyas en su propio juego, ha decidido meterse en otros cartuchos y ver cómo les va a sus compañeros de consola. La cosa, como véis, resulta bastante divertida.
Pero lo bueno es que esta pequeña travesura puede hacerte ganar un montón de buenos cartuchos.
Para ello sólo tienes que descubrir los nombres de los juegos a los que pertenecen las 6 pantallas que te presentamos en estas páginas, -teniendo en cuenta, además, que te hemos puesto las cosas bastante fáciles ya que cada uno de estos 6 juegos aparecen en alguna sección de esta revista-, y enviarnos el Cupón de Respuestas junto con el Cupón Concurso nº1 a:


Hobby Press
TodoSega
Apdo. correos 400
28100 Alcobendas
(Madrid)
Indicando en el sobre
Concurso 500 Juegos
TodoSega Nº1.

¡Y recuerda que este mes hay en juego 40 lotes de 5 juegos a elegir entre todo el catálogo de Sega!


Pantalla 2


Pantalla 4


Pantalla 6

1- El concurso está dividido en 3 fases, totalmente independientes, que se publicarán en los números **1, 2 y 3 de TodoSega.**
2- En el concurso correspondiente al nº 1 se sortearán ante notario **200 juegos SEGA** divididos en **40 lotes de 5 juegos.** En el nº2 y en el nº3 se sortearán **150 juegos SEGA (30 lotes de 5 juegos)** en cada uno.
3- Los ganadores podrán elegir 5 títulos de entre **todo el catálogo actual de Sega** y para cualquiera de las consolas: Mega Drive, Master System o Game Gear.
4- Sólo podrán participar en el Sorteo de este mes (Nº 1) los sobres recibidos con fecha de matasellos entre el **15 de Marzo y el 15 de Abril de 1993.**
5- El sorteo correspondiente a este número (nº1) se celebrará ante notario en Madrid el 20 de Abril de 1993. Los ganadores de este mes se publicarán en el nº3 de TodoSega.
5- El hecho de participar en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

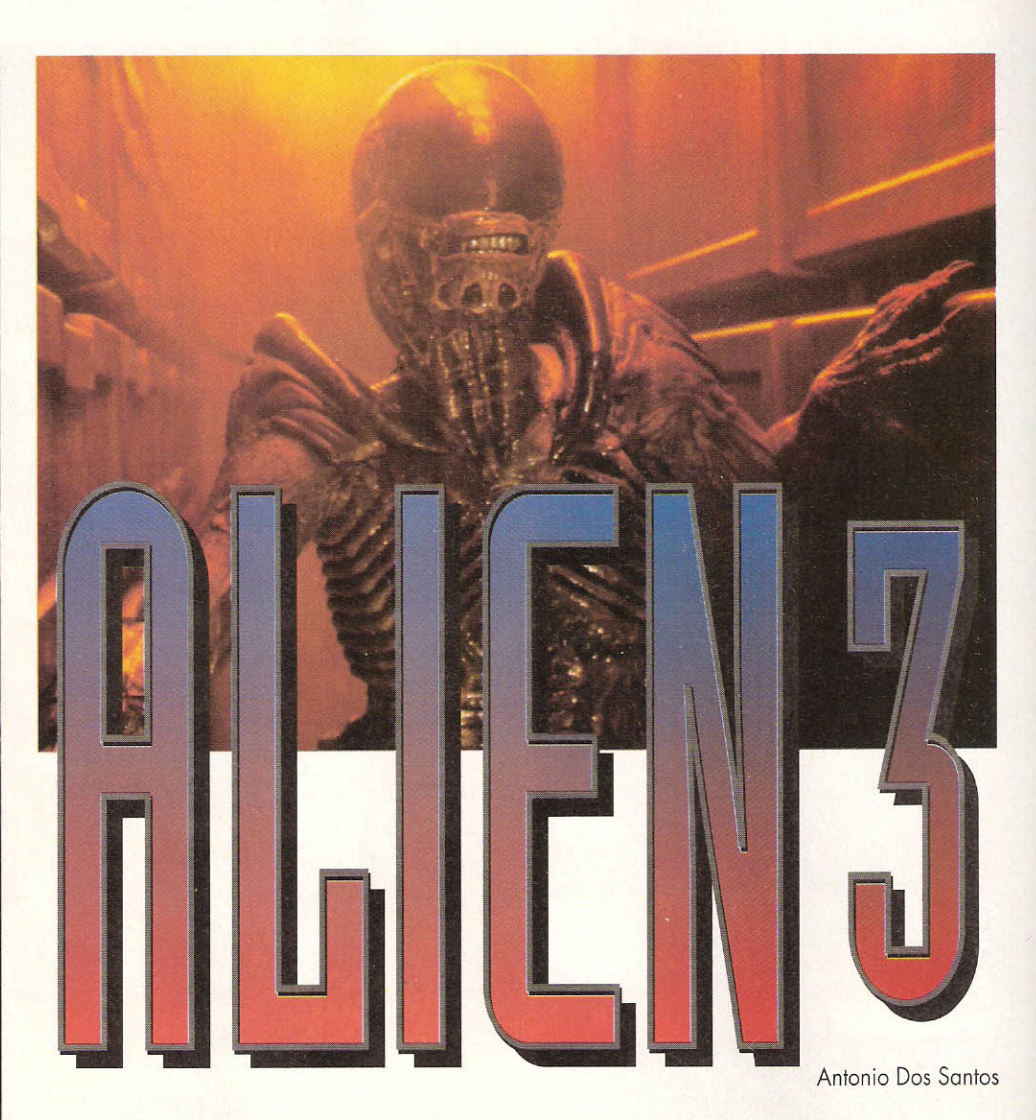
CUPÓN DE RESPUESTAS

NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DOMICILIO: ....
D.P.: .... LOCALIDAD: ....
PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

La Pantalla 1 corresponde al juego: ....
La Pantalla 2 corresponde al juego: ....
La Pantalla 3 corresponde al juego: ....
La Pantalla 4 corresponde al juego: ....
La Pantalla 5 corresponde al juego: ....
La Pantalla 6 corresponde al juego: ....

Si no quieres cortar demasiado la revista, puedes hacer una fotocopia de este Cupón de Respuestas, el Cupón Concurso Nº1 deberás recortarlo y será imprescindible para resultar premiado.

" Es la hora de la verdad: O ellos o yo. Soy la única que puede solucionar esto y debo darme prisa. El tiempo se me agota y siento como va creciendo el embrión de alien en mis entrañas. La munición esta desperdigada por todo el complejo de esta maldita prisión espacial. Siento como me vigilan y se acercan silenciosamente esos malditos aliens. Están por todos lados y no puedo dejar en la estacada a los cautivos. Es la hora de la verdad. "



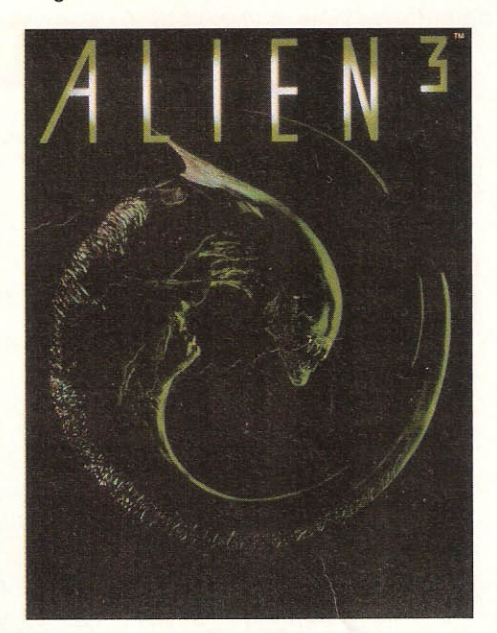
ALIEN 3

Antonio Dos Santos

"Yo, Ripley, no es la primera vez que me enfrento a estas fieras sedientas , pero ahora la cosa está bastante cruda. Estoy en un planeta que no conozco, repleto de pasadizos, túneles, conductos de ventilación y trampas mortales. Mis enemigos son ellos, los aliens, y mis armas son las que encuentre en mi camino hacia la victoria final. Mi misión: rescatar a todos los prisioneros que se encuentran atrapados en manos de los aliens mientras que destruyo hasta el último de estos babeantes xenomorfos. Cada vez que localice y libere a todos los compañeros de un nivel sonará un pitido que me indicará que debo encontrar la salida para acceder al siguiente nivel. Menos mal que yo ya sé que siempre se encuentra en el borde derecho del complejo".

Todas las armas que podré encontrar

"Podré usar varios tipos de armas, y, como buena aprendiz de marine que soy, tengo la facultad de saber pasar de un arma a otra ágilmente según las necesidades del momento.



Una de las cosas que primero aprendí es que, si me quedo sin munición y no me reabastezco rápidamente, quedaré completamente a merced de esos bichos azulados, y la muerte no tardará en aparecer. He hecho un inventario de las armas:

FUSIL DE ASALTO: Es de los más abundantes y sirve más bien para distancias largas. Los aliens resisten bastante bien estos impactos, pero tras unas cuantas ráfagas explotarán ante nosotros.

LANZAGRANADAS: De gran potencia. Un solo disparo acabará con cualquier alien. Por contra, tiene poca cadencia de tiro y sólo se podrán usar en linea recta, por ejemplo, desde una escalera. Debo tener cuidado y alejarme de la zona de impacto de la granada si no quiero chamuscarme junto con el alien. Creo que me será especialmente útil en los túneles.

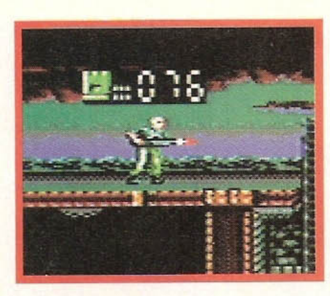
LANZALLAMAS: De la misma

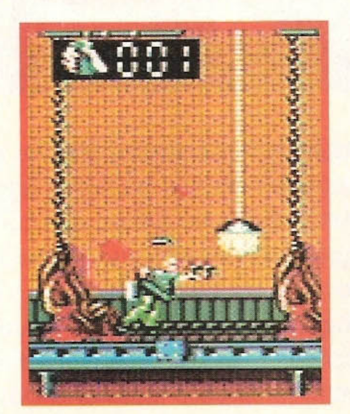
efectividad que el lanzagranadas, tiene la desventaja de que nos tendremos que acercar a nuestro enemigo, y tiende a agotarse en cuanto nos descuidemos con el gatillo. Muy potente e inofensivo para mi. Especialmente indicado para explorar nuevas zonas, donde podrán aparecer aliens por cualquier lado, y necesitaré una arma rápida y efectiva. Con el tiempo he descubierto que, si disparo rápidamente y suelto el dedo del gatillo, a veces ni siquiera gasto el combustible de este arma. Con un poco de práctica, veremos los resultados.

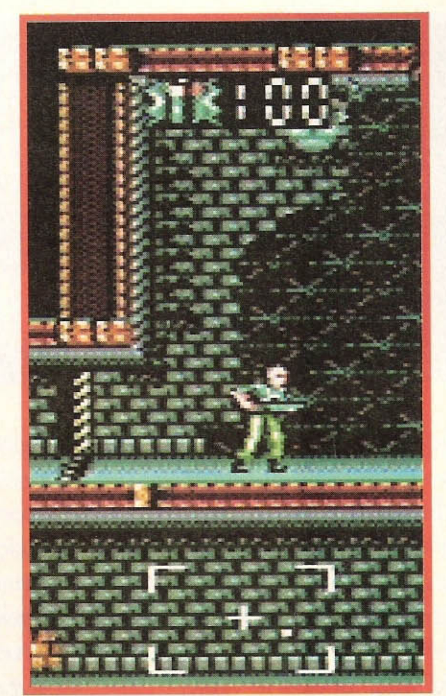
BOMBAS DE MANO: Son el peor armamento, y sólo las utilizaré en defensa propia cuando se me agote la munición de las demás armas. Y digo ésto, no por su potencia (equiparable al lanzagranadas), sino porque son poco manejables, y es impredecible dónde caen. Por si fuera poco, cuando explotan, puedo ser yo tan víctima de sus efectos como el más feo de los aliens. Para ese plan lo mejor es utilizarla en casos extremos.

PILAS ENERGÉTICAS: No son armas propiamente dicho, ni tampoco sirven para "ponerme las pilas". Son para que funcione mi radar portátil, que, una vez activado, me permitirá saber más o menos dónde están los aliens más cercanos, así como los prisioneros que haya a mi alrededor.

El problema es que si está activado el radar no podré saber cuánto tiempo me queda. Consejo: utilizarlo esporádicamente en zonas poco conocidas. Estas armas pueden estar escondidas indistintamente en cajas blancas y rojas, en bolsas rojas o en cajas negras, pero siempre encontraré las cajas en el mismo lugar."

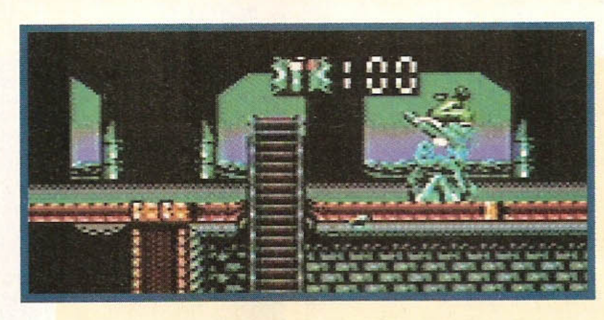


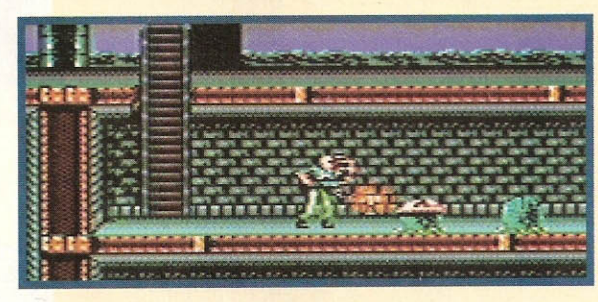
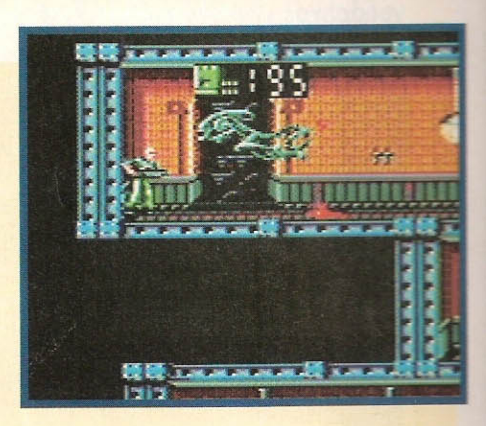












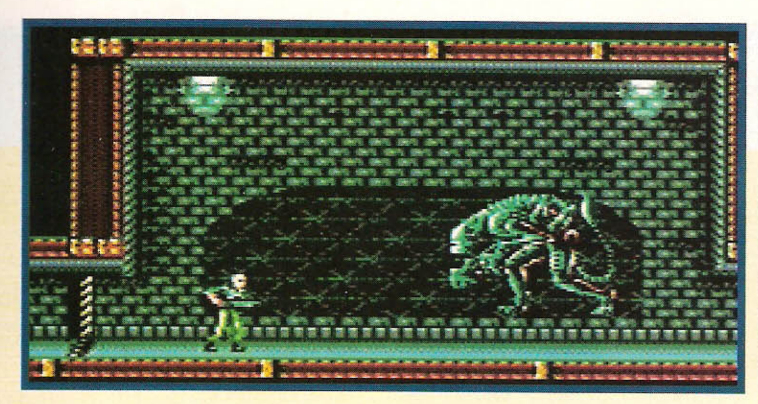
Los aliens, esos grandes desconocidos

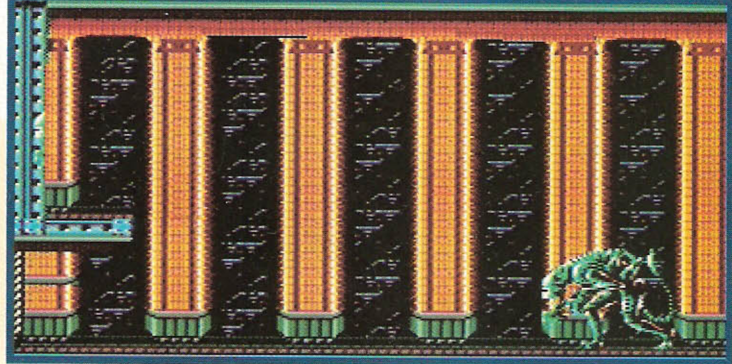
"No hay nadie que conozca a los aliens mejor que yo. Son azules, de unos tres metros de altura cuando están erguidos, y entre sus costumbres está la de llenar de baba bioregeneradora cualquier lugar por donde pasan. Su carácter extremadamente violento también se refleja en su forma de reproducción. De los huevos puestos por la reina alien salen embriones que corren a albergarse a un cuerpo humano caliente y protector, y de allí saldrá de una forma un tanto inusual el alien definitivo. He podido constatar que por todo el complejo del planeta hay varios huevos de alien, unos que se abrirán al sentir mi presencia y otros que permanecerán cerrados aunque los friamos a tiros. De todas formas, debo tener cuidado y si me atacan puedo desembarazarme de ellos moviéndome rápidamente dando vueltas hasta que caiga.

Pero los más numerosos y peligrosos son los aliens adultos.

Su sola presencia helaría a cualquiera, pero a mi no me afecta porque ya era más fría que el hielo a los ocho años.

Pueden aparecer por cualquier

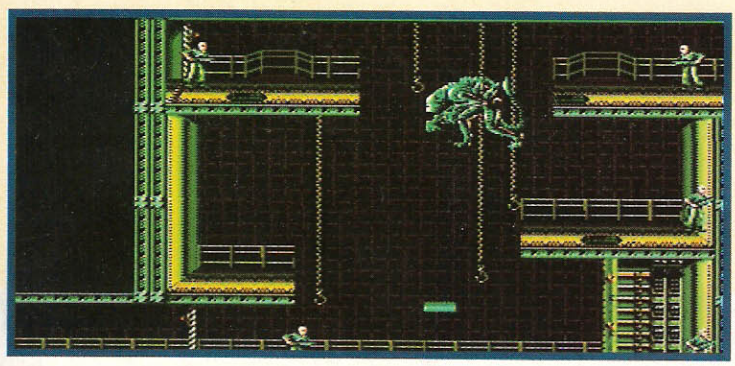


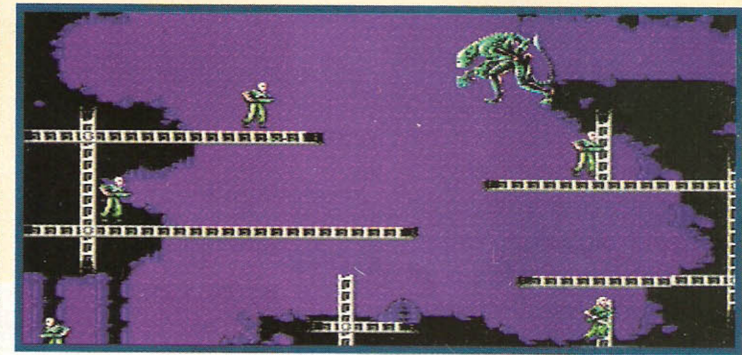


lado, caer del techo sobre ti, agazaparse en las estrecheces de los túneles o estar colocados en el suelo y aparecer en cuanto nos acerquemos a ellos. De todas formas, con la experiencia descubrí que suelen tener escondrijos fijos, y si los memorizo no me pillarán con la guardia baja.

Son rápidos e incansables, y si ves que se ponen de pie es señal de que nos van a lanzar un escupitajo de ácido. Por si fuera poco, si se encuentran malheridos se vuelven vengativos y te perseguirán hasta que acaben contigo.

Aunque resisten bastante bien los disparos de mi fusil de asalto, suelen bastar para que retrocedan momentáneamente o para que caigan a algún agujero. De todas formas, un sólo disparo de cualquiera de las otras armas será más que sufiente para que exploten en mil pedazos. Una recomendación que no debes olvidar: Sólo responden a los disparos que les regales, así que no debes avanzar ni un paso más hasta que destruyas al alien que te molesta."

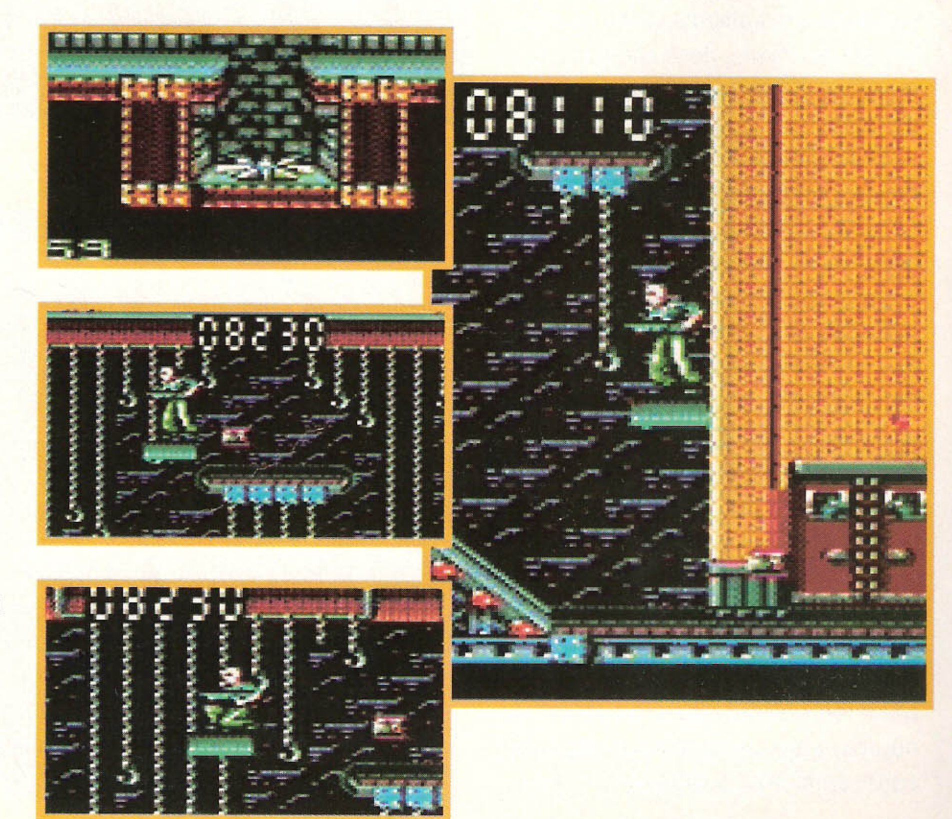




Las trampas a tener en cuenta

"La propia arquitectura de la prisión es una trampa mortal. Habitaciones, pasillos, escaleras, túneles estrechos con poca visibilidad. También hay en ciertas zonas agujeros que de caer en ellos nos conducirían a un ventilador de aireación que haría de nosotros una hamburguesa con botas.

Por otro lado, hay una serie de plataformas móviles de color azul que nos pueden servir a modo de ascensor. También podremos ver estas plataformas paradas y colocadas estratégicamente en ciertos lugares. Para activarlas debemos subirnos en ellas y agacharnos o levantarnos, con objeto de que el mecanismo entre en funcionamiento y nos desplacemos horizontalmente hasta una nueva posición. En ciertas zonas me he dado cuenta de que podría quedarme encerrado si no doy los pasos acertados, con lo que llegaría a una muerte segura. "



Técnica de invisibilidad

Tras observar durante muchos años a otros violentos seres extraterrestres que fueron apodados como DEPREDARORES, pude descubrir el truco de una de sus armas más poderosas: el camuflaje total. Esta poderosa técnica consiste en mimetizarnos e imitar el hábitat donde nos encontremos, logrando un resultado espectacular: la invisibilidad. Para lograr esto tengo que salir al exterior (subir arriba del todo) y dirigirme al límite izquierdo. En esta ubicación cambiaré al lanzallamas y dispararé hacia el borde izquierdo. Esto provocará un conflicto espacio-temporal en la cuarta dimensión que hace que me vuelva invisible, y nadie pueda saber de mi, ni siquiera los aliens podrán dañarme. De esta forma, rescatar a los prisioneros será un juego de niños. Para saber dónde me encuentro podré ayudarme del radar o de las llamaradas de cortas ráfagas de fusil.

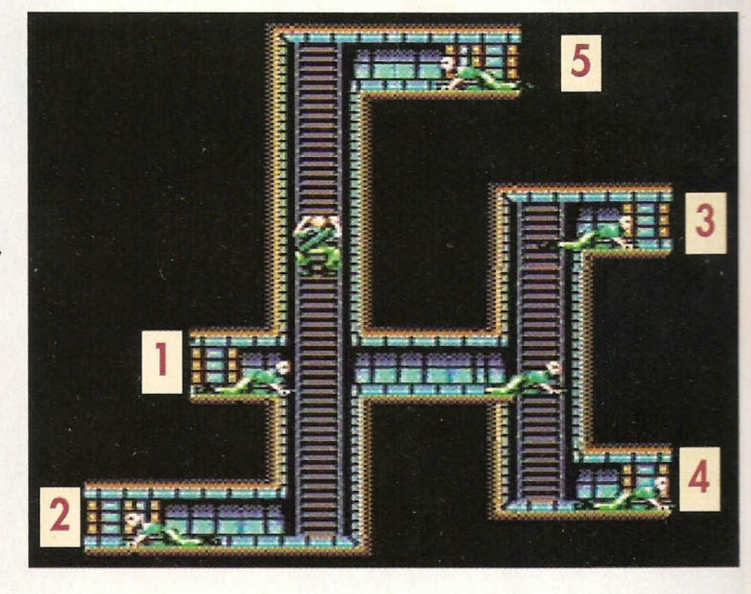
Los niveles de la prisión

Menos mal que antes de que se multiplicaran los aliens tuve la precaución de hacer una serie de mapas de los niveles más complicados y peligrosos, y aquí los adjunto para que todos los veais. En ellos están la ubicación de los prisioneros, así como de los túneles. Me di cuenta de que el planeta está dividido en 5 clases de fases con diferentes decorados, cada una con 3 niveles en los que deberé recoger a todos los prisiones y escapar por la salida.

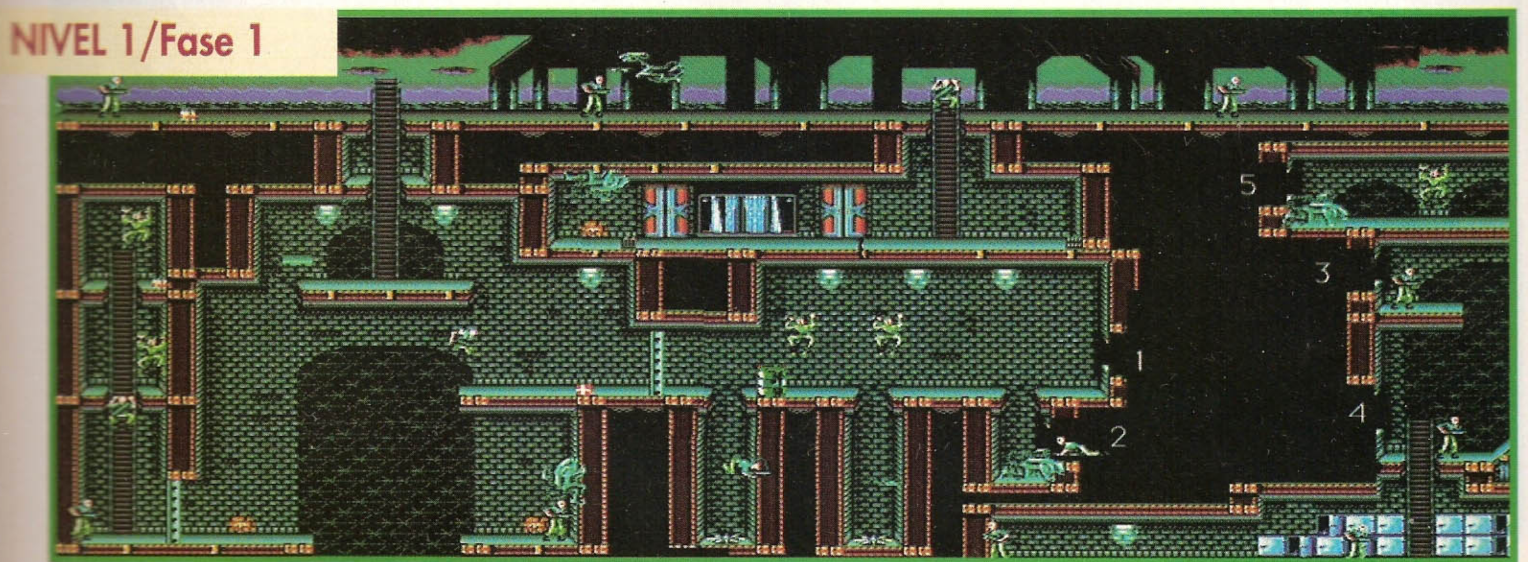
Una vez completados los 3 niveles de una fase tendré que combatir contra un gigantesco alien reina. Sé por experiencia que tienen una piel más resistente de lo habitual, pero sus movimientos son completamente mecánicos y repetitivos. La estrategia que debemos seguir es la de buscar un lugar seguro en el que el alien no nos pueda atacar. Una vez logrado este punto, le dispararemos con las armas más potentes que tengamos (son especialmente indicados los disparos del lanzagranadas). No debemos olvidar que nos lanzará bolas de ácido directamente hacia nuestra posición, pero, retrocediendo y saltando cuando se acerquen, nos libraremos de ellas. " Cada fase posee un escenario diferente, y según avencemos encontaremos nuevos peligros.

La primera fase no entraña demasiadas complicaciones, pero ya en el primer nivel de la segunda fase nos las veremos con los ascensores inmóviles que deberemos activar según nuestras necesidades. La cosa se va complicando progresivamente, y ya en la cuarta fase, los escenarios cambiarán radicalmente. Se diría que estamos cerca del alien nodriza por el ambiente tan dantesco por el que nos movemos. El armamento empezará a escasear y no encontraremos más munición tan fácilmente como antes.

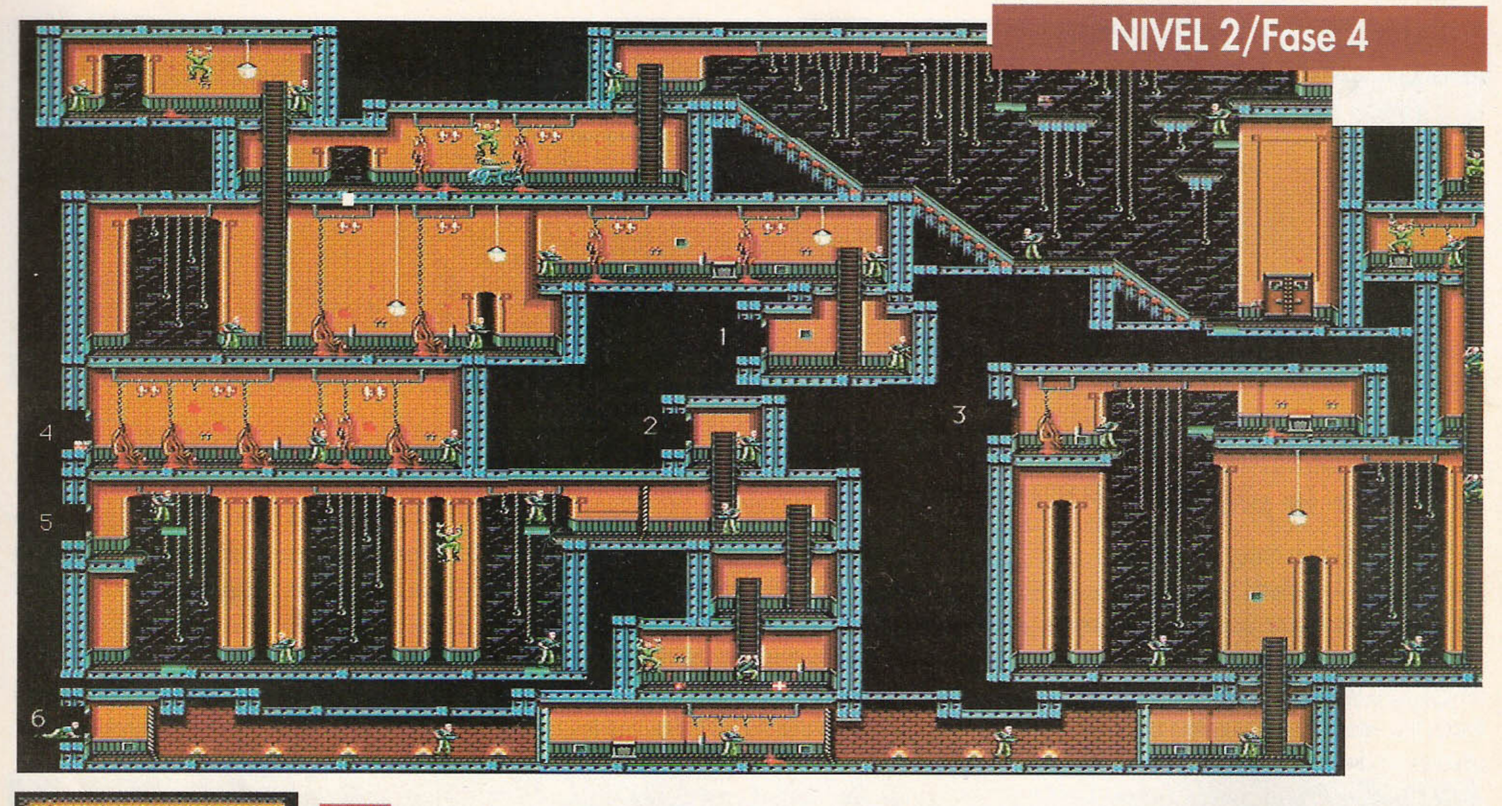
Por fin llegamos a la quinta fase. Nuevas trampas nos esperan: cintas transportadoras, rampas, crisoles de metal fundido y otros peligros. Por si fuera poco, los aliens de esta fase tienen una piel más endurecida por efecto del calor, y ya las ráfagas de nuestra ametralladora no los harán detenerse. Es el combate final.



NIVEL 1/Fase 1



NIVEL 2/Fase 4



4

5

3

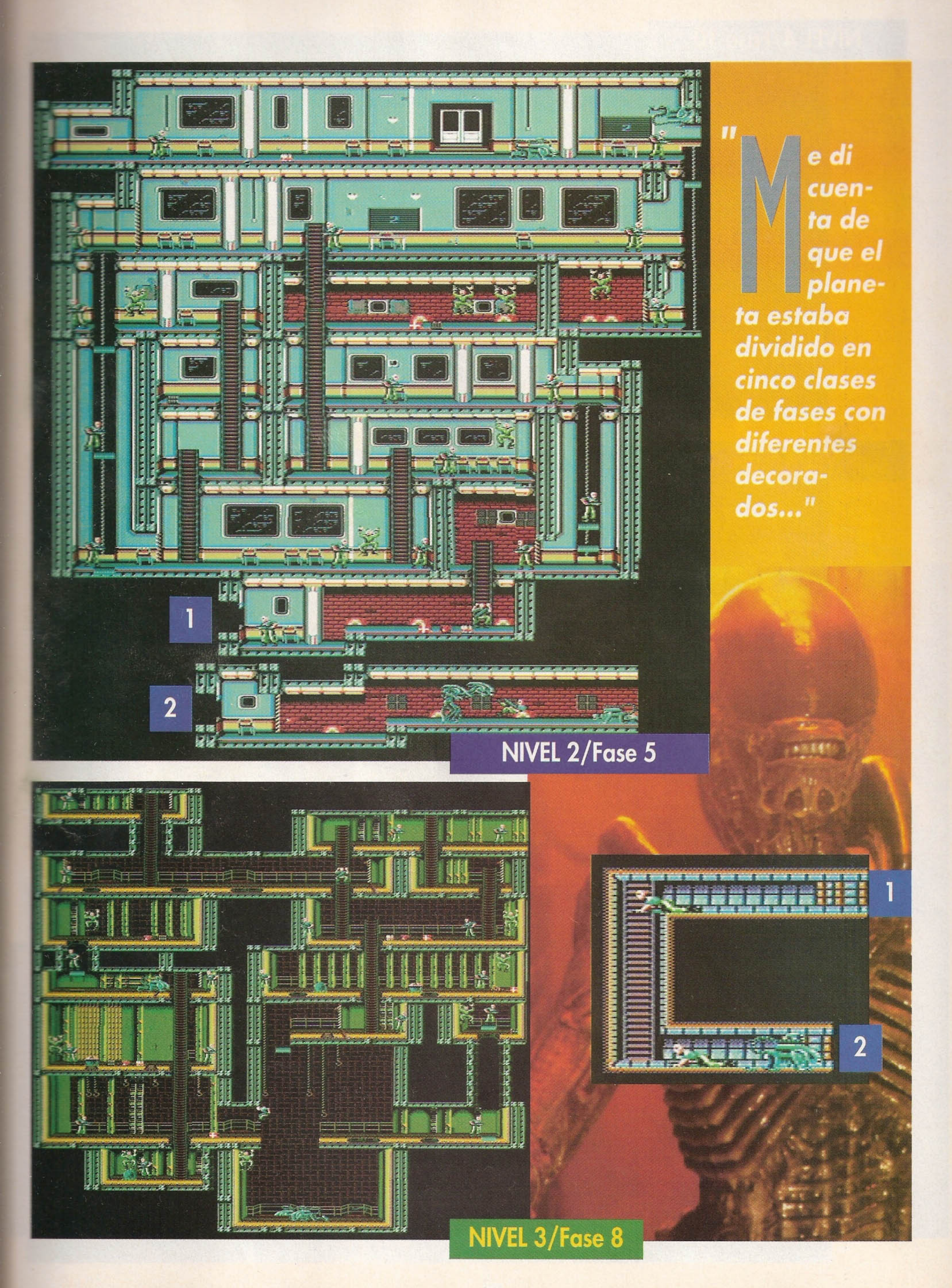
6

1

2

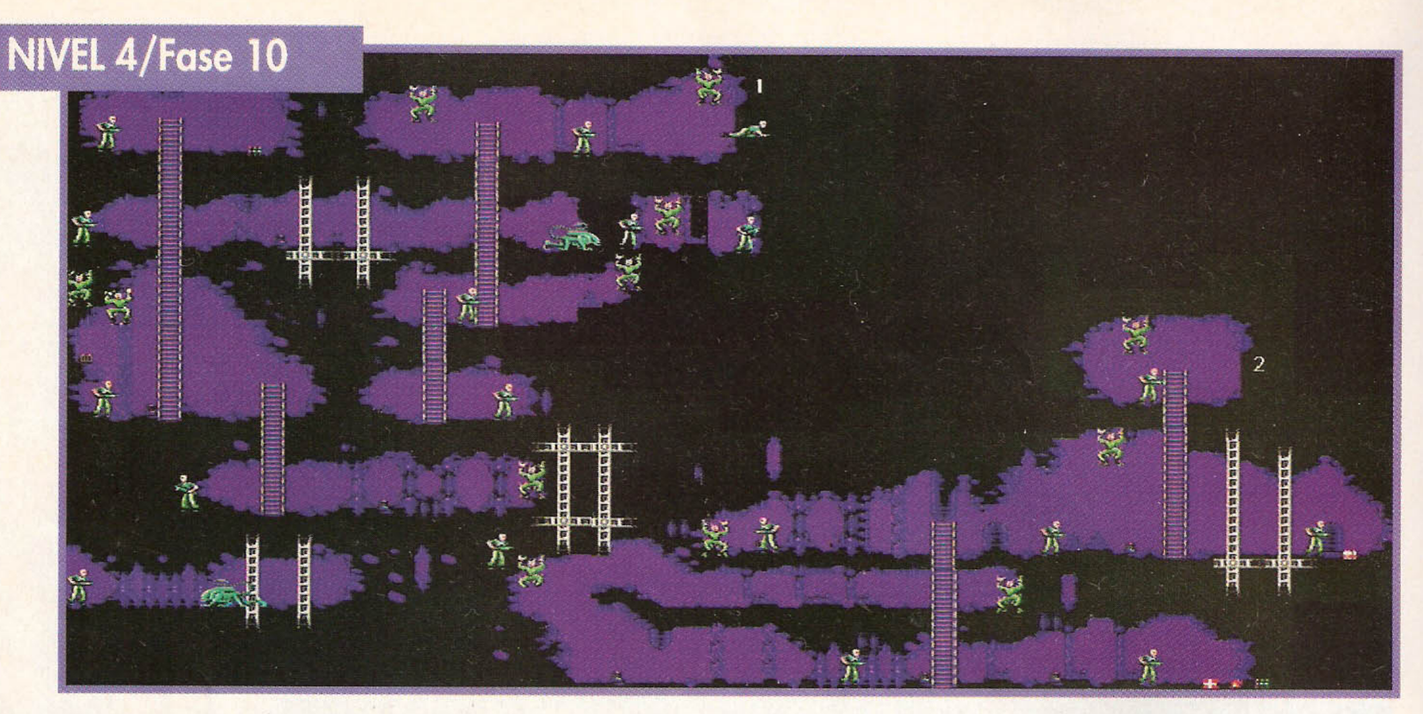
Habitaciones, pasillos sin visibilidad,...la propia arquitectura de la prisión es una trampa mortal.

NIVEL 3/Fase 7

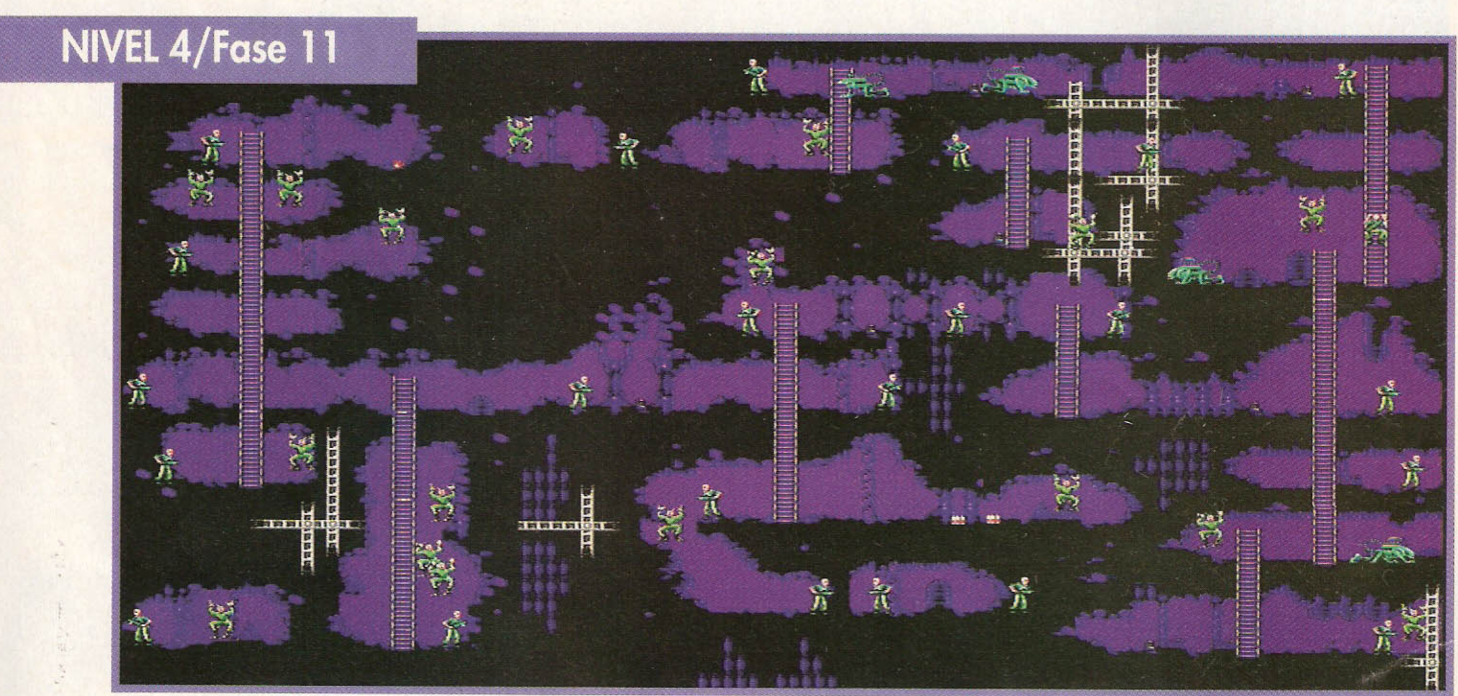


"Me di cuenta de que el planeta estaba dividido en cinco clases de fases con diferentes decorados..."

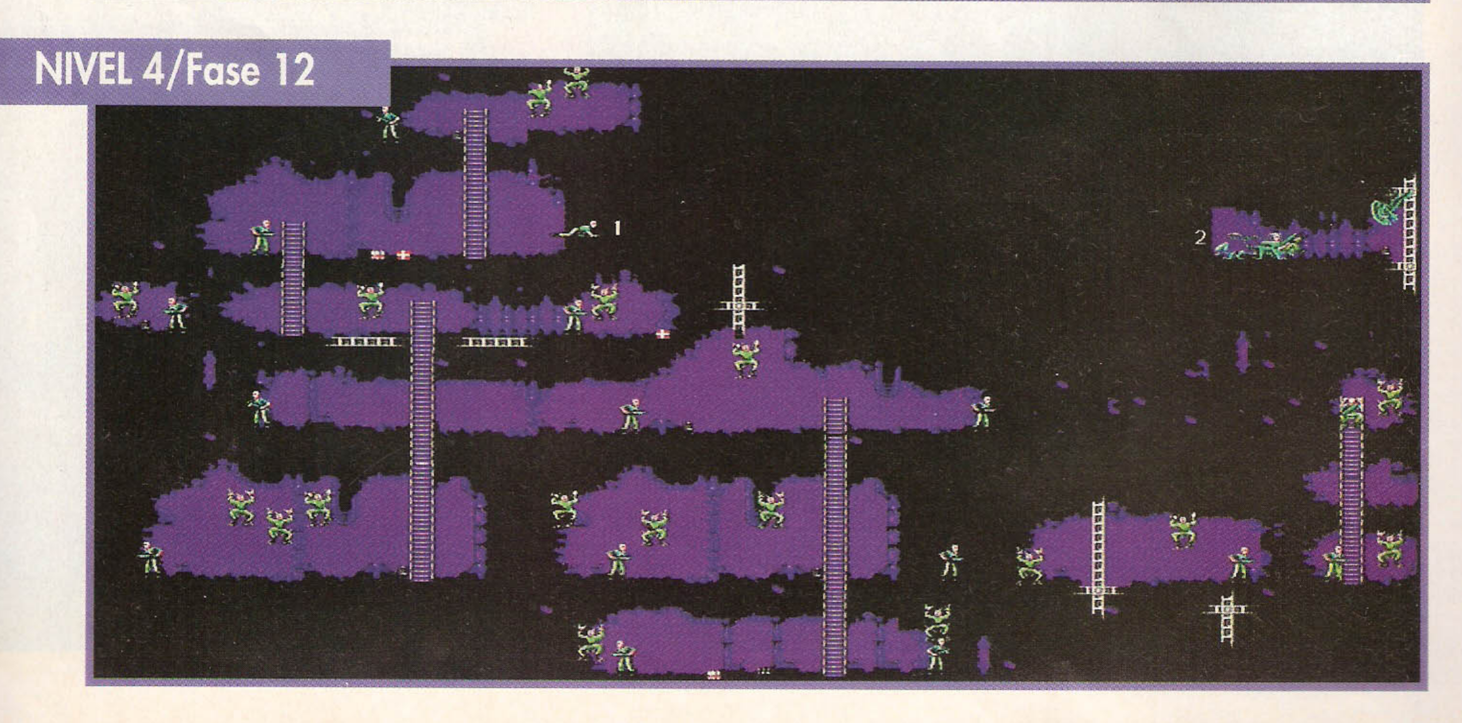
NIVEL 4/Fase 10



NIVEL 4/Fase 11

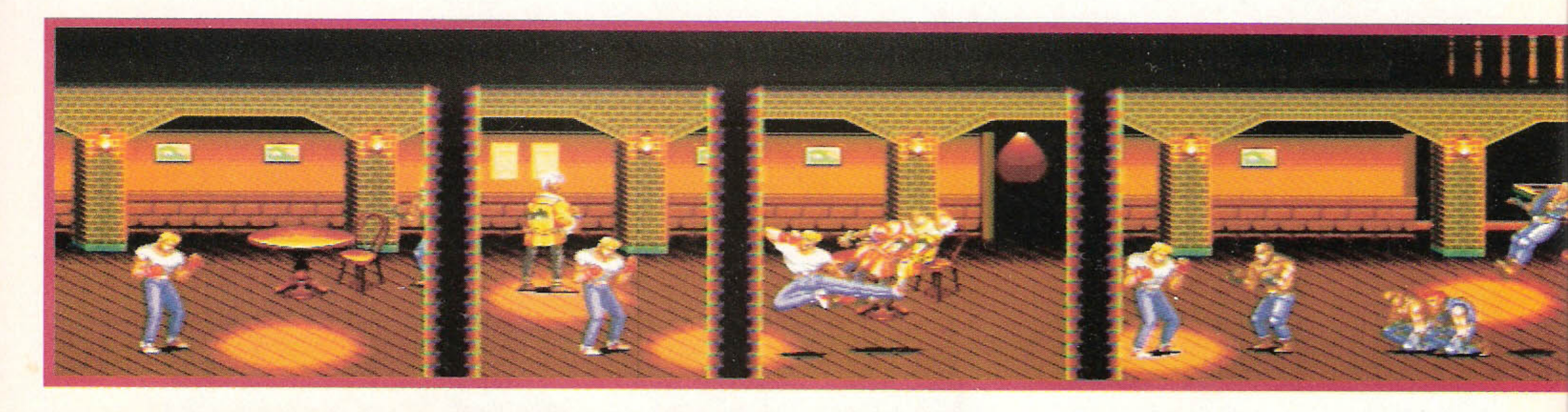


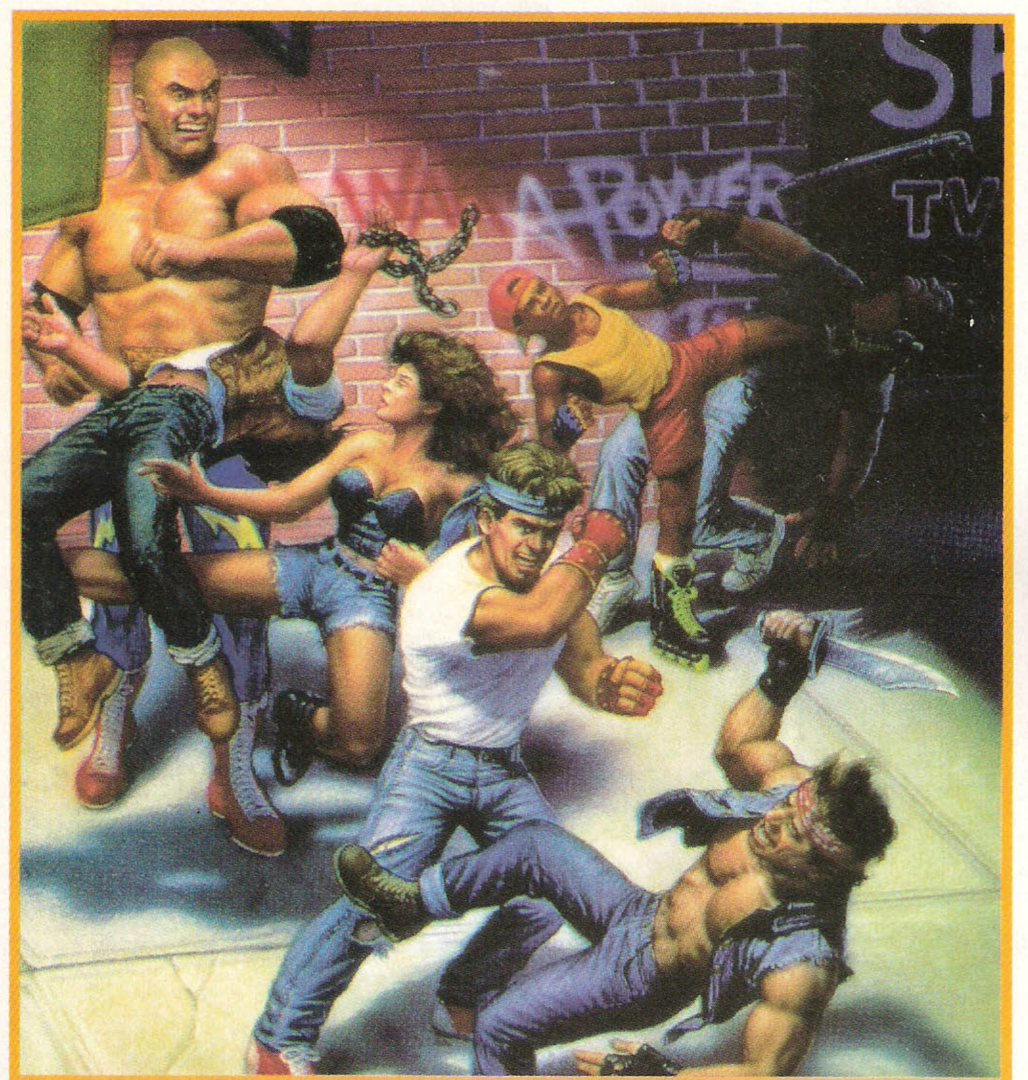
NIVEL 4/Fase 12





"Nuevos peligros nos esperan: cintas transportadoras, crisoles de metal... Por si fuera poco, los aliens ahora tienen la piel endurecida..."





STREETS OF RAGE II

Con las primeras luces del día, la ciudad presentaba otro aspecto respecto a la noche anterior. Las calles mostraban los restos de la pelea que enfrentó a tres antiguos oficiales de la policía contra todo un clan mafioso: La Hermandad de Mister X. El que fuera en otro tiempo dueño absoluto de las calles, yacía agonizante a la espera de que la justicia acabara el trabajo iniciado por Axel, Adam y Blaze. Todo había vuelto a la normalidad. Un año después, sólo Adam seguía en su antiguo trabajo: servir a la ley.

Axel y Blaze abandonaron la ciudad en un intento de rehacer sus vidas. Y creyeron haberlo conseguido... Gracias al dinero sucio y la corrupción que todo lo puede, Mr X está en libertad y dispuesto a acabar con aquellos que un día destruyeron su imperio de crimen y terror. Para empezar, ha recuperado el control de la metrópolis, de las bandas y del único obstáculo que le quedaba: el cuerpo de policia. Incluso los pocos amigos que les quedaban allí han desaparecido «en extrañas circunstancias» por no cooperar con el grupo mafioso. Y, como jugada maestra, han cojido como rehén a Adam. Ese ha sido su mayor error. Ahora es algo personal... Adam, Blaze, Eddie "Skate" y Max van a volver a la acción, a las calles de la ira.



El Centro De La Ciudad

La búsqueda de Adam comienza aquí, en el corazón de la ciudad. Una zona que en un tiempo fue una próspera área de comercio, llena de vida, y que se ha convertido en caldo de cultivo de Punks, macarras, redactores de TodoSega y otra gente de mal vivir. Entre ellos sólo existe el odio y la guerra permanente. En esta zona tendrás que salvar un aluvión de golpes y enfrentarte a criminales de distintos clanes, aunque un uso inteligente de las barras de acero y las navajas te ahorrarán tiempo en el camino que lleva desde los callejones hasta el local de Electra, una peligrosa belleza pelirroja que lleva un látigo capaz de hacerle la raya en medio a una mosca en pleno vuelo. En el patio del mismo local te espera impaciente Wayne, un malvado individuo deseoso de demostrar su sabiduría en el apasionante arte de la patada.

Eliminarlo es algo sencillo, pero necesitas poner toda tu astucia en la pelea. Tan sólo procura acercarte a él desde abajo, es decir, por la parte inferior de la pantalla, y nunca de frente, ya que si lo haces seguro que acabas en el suelo con cuatro dientes de menos.







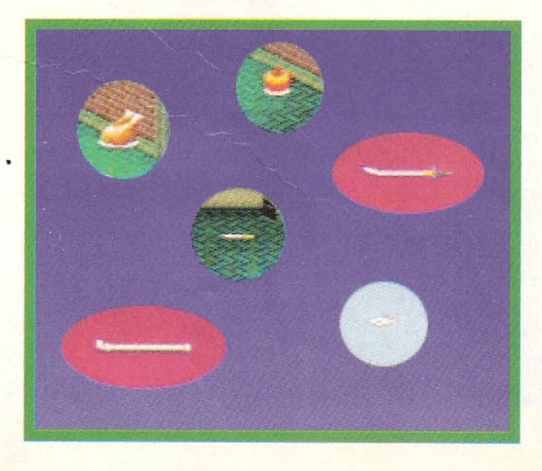
Macarras, criminales, asesinos... el odio continúa imperando en las calles. ¡Hay que acabar con ello!

Armas

Los únicos aliados que encontrarás a lo largo del juego son los buzones, barriles y otros objetos que encierran mil y un ayudas.

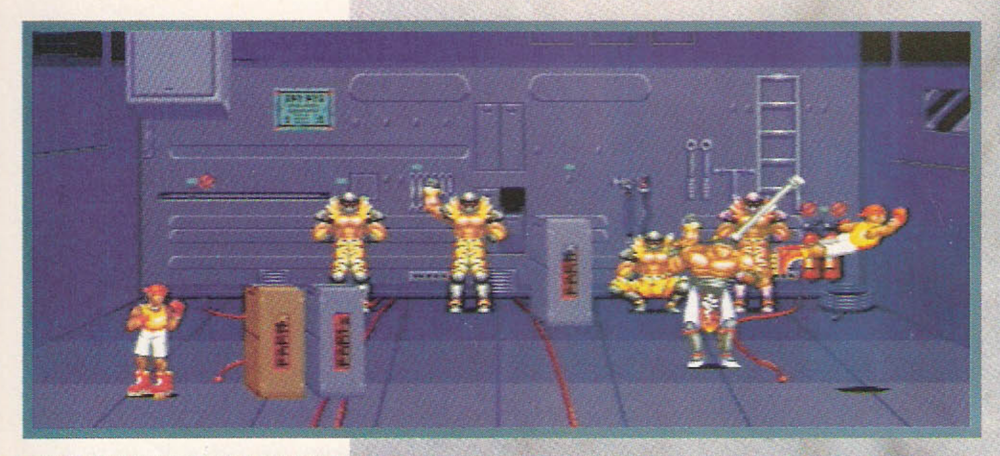
-El cuchillo. Especialmente indicado para Blaze, lo maneja como si fuera el genuino Tempranillo con su navaja. También es un arma arrojadiza de primera.

-La barra de hierro. No es una maravilla, pero ayuda a quitarse algunos moscones de encima mientras buscas algo mejor.



-La Katana. Toda una joya dentro de este pequeño arsenal. Tener la Katana es como tener una llave maestra para atravesar todas las zonas como Pedro por su casa. No pierdas la oportunidad de conseguirla.

-El pollo y la manzana. No son armas, pero te ayudarán a recuperar la energía perdida. La manzana sólo te llenará la barra un poco, pero el pollo te la recompondrá totalmente.













Las Obras Del Puente

El siguiente paso es atravesar el puente en construcción: una gigantesca plataforma de acero y cemento que atraviesa el rio Orinoko. Este río separa la ciudad en dos partes, y es el único acceso a la parte norte, donde se encuentra el puerto. Pero para poder atravesarlo hay que pagar peaje a la banda de Vhespino, una agrupación de motoristas reaccionaria y violenta que presume de marcar las caras de aquellos que atraviesen el puente con el dibujo de las llantas de sus motos. Suena peor de lo que es, y seguramente comprobarás que una buena patada en el aire es el mejor remedio para desmontar a estos mindundis de sus caballos de acero. Tan sólo debes tener cuidado con las explosiones que forman las motos "tocadas" y con los motoristas locos que surcan las carreteras. La cosa comienza a complicarse en el camión, cuando los primeros enemigos, con un coeficiente intelectual inferior a 5, aparezcan. Lo más difícil es, sin duda, la pelea con Jet que, dotado con un jet pack, te dará más de un problema. Para acabar con su vuelo lo más acertado es ponerse en linea con él, y, en el momento en que cargue, atacar con una patada o con el movimiento especial. Mano de santo, ¿no?

Axel

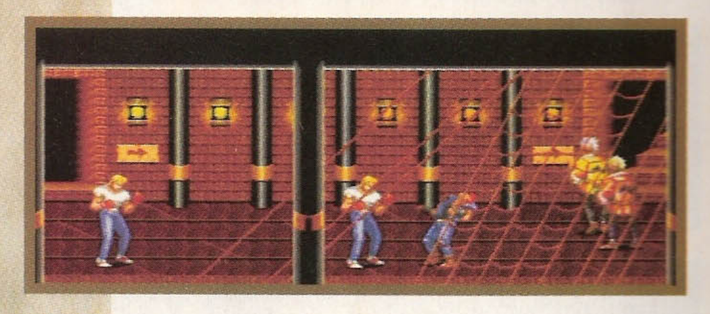


Ha jurado encontrar a su amigo sano y salvo y está dispuesto a todo con tal de conseguirlo. Su nombre es Axel Stone y sus puños son los más famosos y temidos de la zona Oeste. Su fuerza principal se basa en ellos y por eso descuida otros puntos igualmente importantes, como son el salto o la velocidad. Sin embargo, si le eliges, no te arrepentirás, sobre todo porque su golpe especial es el más demoledor del juego.

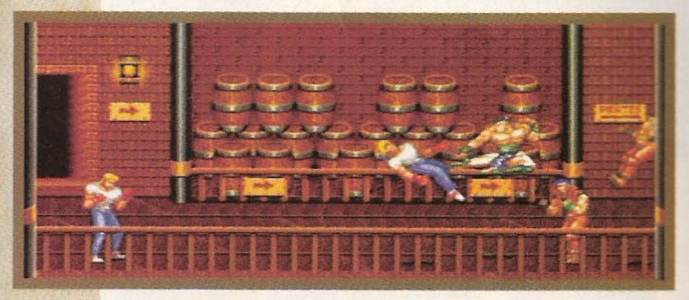
El Parque de Atracciones



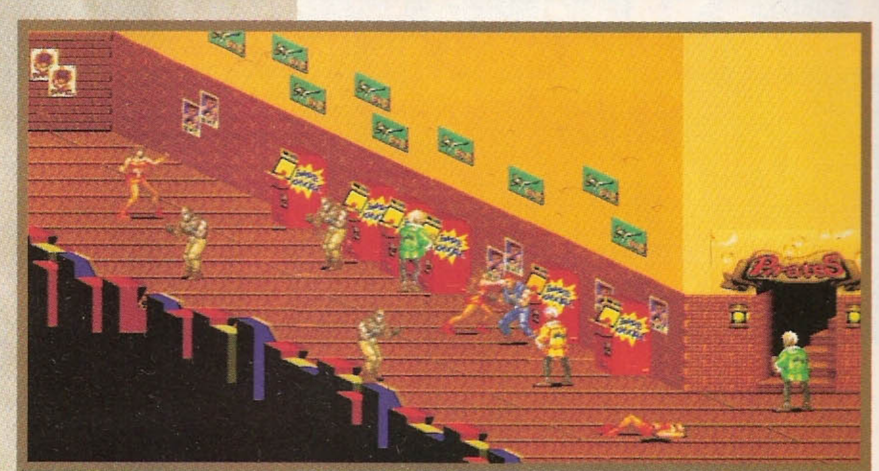
Pasen, señoras y señores. Entren y conozcan el primer parque de atracciones del mundo donde uno no entra para subirse a la montaña rusa, ganar un oso de peluche o darse un achuchón con la novia, sino para conseguir el premio más ansiado: conservar la vida.

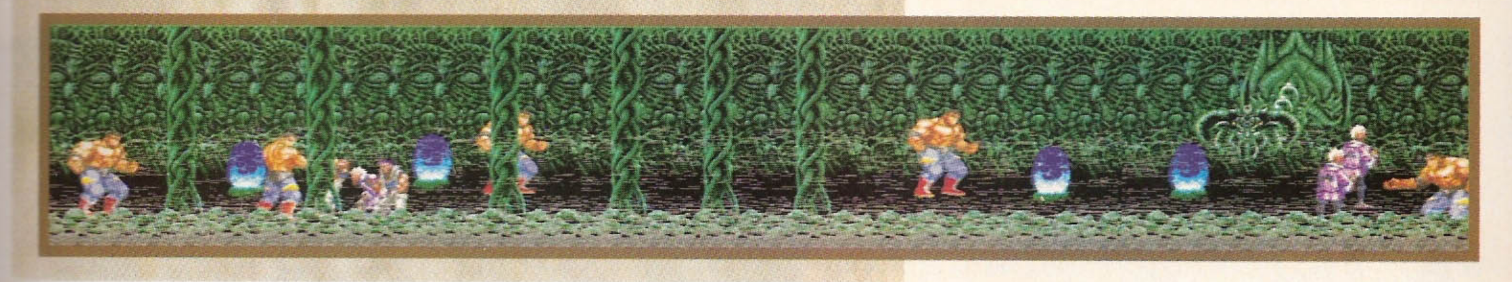


Desde la avenida principal hasta la entrada al local principal, nosotros seremos la principal atracción de la banda de X, extrañados de que hallamos llegado tan lejos. Si estás cansado de pelear puedes ir al salón de videojuegos donde echar una partidita al Space Invaders y otras novedades antes de entrar en el selecto club Pirates, donde parece que no se ha detenido el tiempo. Aquí sigue el "baile" con la principal novedad de los ninjas, más interesados en arrojar Shurikens que en la lucha cuerpo a cuerpo. Agarra a uno, si puedes, y comprobarás que las técnicas orientales no son tan infalibles como las pintan.



Tras un primer encuentro con Raven, el especialista en Kick Boxing de la familia, el camino está despejado hacia tu nuevo destino: La casa del alienígena. Dentro de ella, además de malos y mucha niebla, encontrarás unos huevos parecidos a los de Alien, que, a pesar de explotar cuando son golpeados, esconden un montón de ayudas como manzanas y armas. Este monótono paseo marciano se interrumpe con la aparición de Dehelits, el alien de cuello kilométrico que es accionado mecánicamente por los hombres de X. Seguro que ya estás pensando: ¿Y esta cosa es el malo de nivel? Pues no, periquines, porque ese papel está otorgado en exclusiva a Zamza, un primo lejano y metálico de Blanka y con la misma mala uva de su pariente. Para éste sí que no valen las tácticas, sino mano dura y mucha paciencia. Su ataque se basa en la rapidez y el desconcierto, convirtiendo en una presa fácil a los luchadores poco dotados de velocidad, como Axel o Max. Para remediar esto, si controláis a cualquiera de estos dos, lo mejor es mantenerse continuamente alejado de Zamza, para que, en el momento en que se lance, puedas defenderte con una patada aérea.



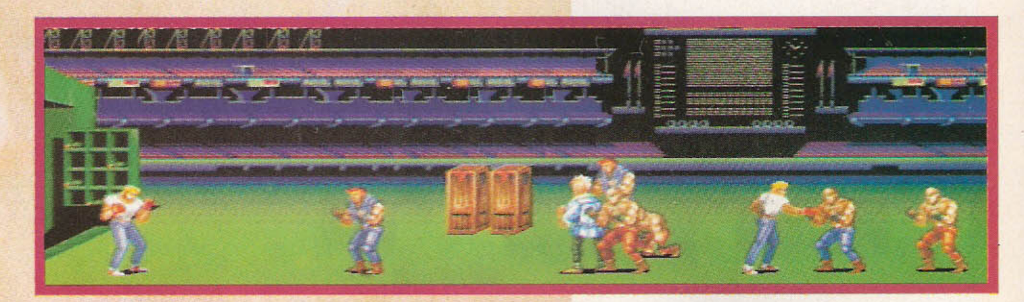


El Estadio

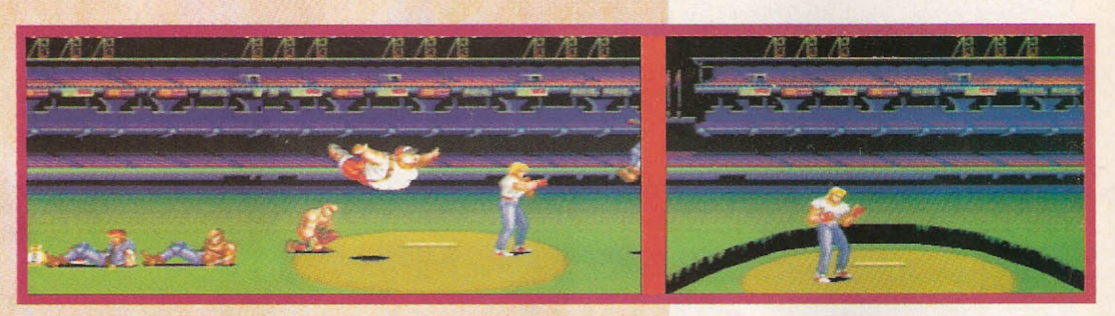
Streets of Rage II es, hoy por hoy, el juego de lucha más apasionante para la Sega Mega Drive.

El decorado de esta cuarta fase es parecido al del Benito Villamarín. Pocas veces verás tanto calorro intentando emular los records de sus deportistas favoritos. Tú, por si las moscas, dedícate a igualar el de Cassius Clay mandando a la enfermería a todos los que puedas, e intenta avanzar a la primera base, donde te espera Big Ben, todo un atleta en el disputado deporte de comer más bocatas de mortadela que nadie. Su aliento es mortal, así que lo mejor que puedes hacer es rebajarle peso con la rodilla hasta que dé su último suspiro.

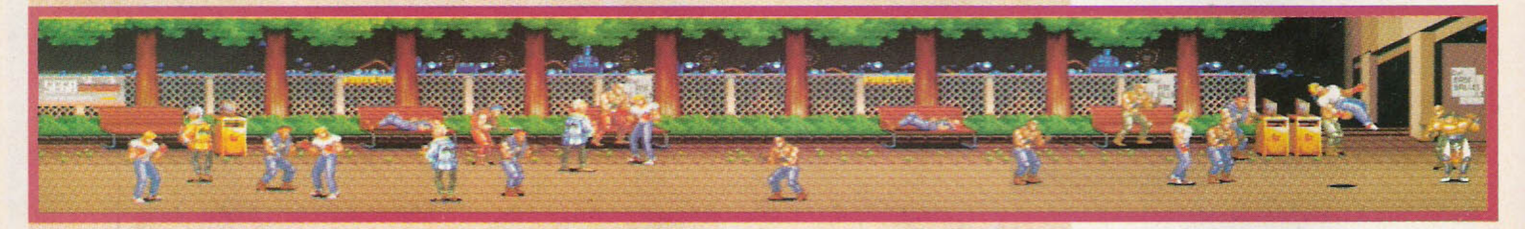
Con la agonía de Big Ben descubrirás el verdadero secreto del Estadio: un ascensor secreto situado en el montículo del Pitcher. El viaje hasta el último piso es con todos los gastos pagados, por supuesto, y te supondrá uno de los momentos más difíciles del juego, cuando caigan malos y más malos en un espacio mínimo sin preocuparse del sobrepeso.



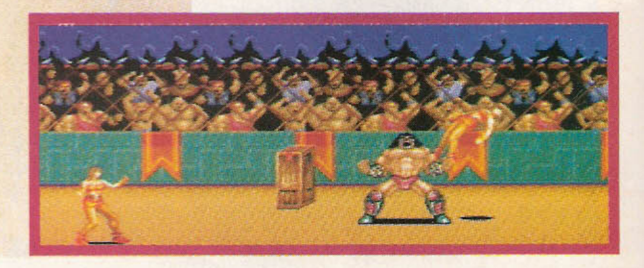
Tras pelear contra unos veintitantos tíos, el ascensor te conducirá al ring de arena donde uno de los jefes del primer juego regresa para enseñarle al respetable sus progresos.



Para acabar con Abadede, que así se llama tan simpático individuo, la clave está en darle series de golpes y apartarse, para esquivar sus continuas carreras y embestidas.



Si, por el contrario, eres más vago y no te apetece hacer tantos esfuerzos, puedes usar el golpe especial tantas veces como sea necesario.



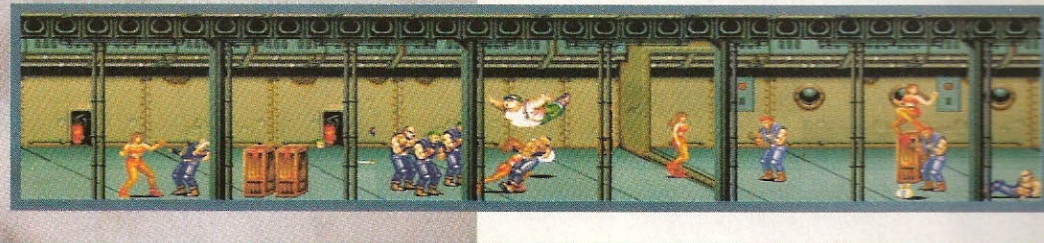
Blaze

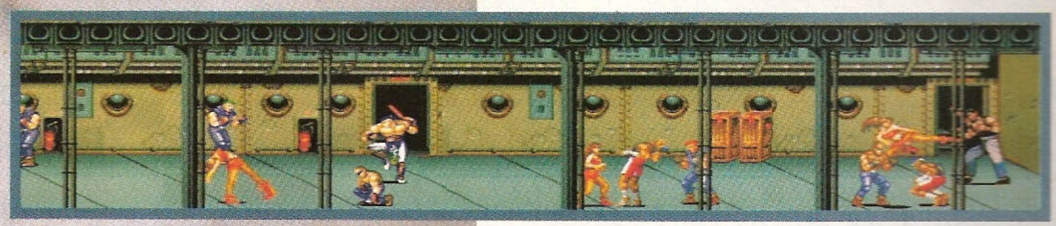
Una auténtica luchadora es Blaze Fielding. Combina la potencia de sus golpes con la agilidad de sus piernas, logrando un cocktail explosivo y mortal para los criminales que se encuentren a su lado. Ha mejorado con el tiempo su punto flaco, la resistencia, convirtiéndose en la opción ideal para aquellos que quieran emprender la aventura sólos.



El Barco

El cuartel de Mr. Big está cada vez más cerca pero. para llegar a la isla donde se encuentra, es necesario montar en este barco, aun sabiendo que la tercera parte de su clan mafioso está a bordo. Otro encuentro con Raven, el Kickboxer, y un simpático poupurrí de contrincantes te conducirán hasta R.Bear, el capitan del buque, que gracias a sus 350 kg y la velocidad de sus puños ha logrado hacerse con el respeto de toda la tripulación. Sólo existe una salida para acabar con él: el uso de los golpes especiales. Tanto una serie de puñetazos de Axel como la carga de Max son la llave del éxito para lograr la victoria.









Eddie

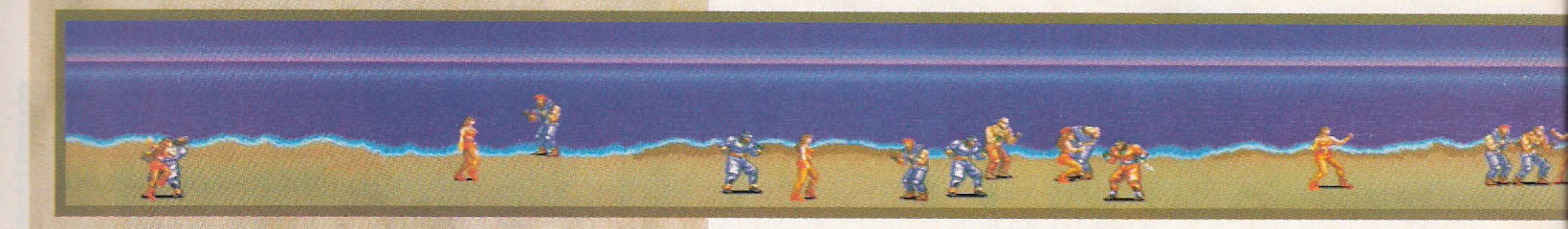
Además de ser el hermano de Adam, Eddie Hunter es un auténtico rayo negro que surca la pantalla a velocidades de vértigo. Sus patines son una estupenda arma, si tienes en cuenta que el 72 por ciento de sus golpes los utilizan. Tienes que tener en cuenta que al ser pequeño, tanto su fuerza física como su resistencia son muy pequeñas, así que la mejor táctica a seguir es pegar y salir por piernas.



Max



¿Qué juego de peleas sería éste sin un luchador con pinta de mazacote? Si el Final Fight tenía a Haggar y el Street Fighter a Zangief, Streets Of Rage II se enorgullece en presentar a Max, un coloso con la fuerza de un oso, pero lamentablemene con la rapidez de una marmota. Esto le convierte en una presa fácil. Jugar con él sólo es un pequeño suicidio a menos que conozcas su extenso catálogo de llaves.



La Jungla









¡Tierra a la vistaaa! Después de una noche "movidita" en el barco, no hay nada más agradable que un paseo por la playa para disfrutar del sol y la brisa. A medida que avanzas por la selva debes tener en cuenta que ya no estás luchando contra simples «mandaos», sino con la tropa de élite del jefe mafioso. Ahora más que nunca es necesario que te cuides o, de lo contrario, acabarás con una colección de Shurikens a la espalda, más kickboxers y una novedad que no viene nada mal: los sacos de arena.

Al golpear éstos encontrarás, además de comida y puntos, una jugosa vida extra.

Aparecerán los últimos motoristas, y tras ellos, una pareja mortal que te separará de la meta. Jet y Zamza han decidido reunir sus fuerzas para impedir que avances más. Tan sólo es necesario abatir a Zamza para ver cómo esta sexta fase concluye y empieza la batalla final.

***S**treets of Rage II es el primer juego de Sega que incorpora la tecnología de los 16 megas de potencia. Un auténtico lujo consolero.*



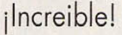


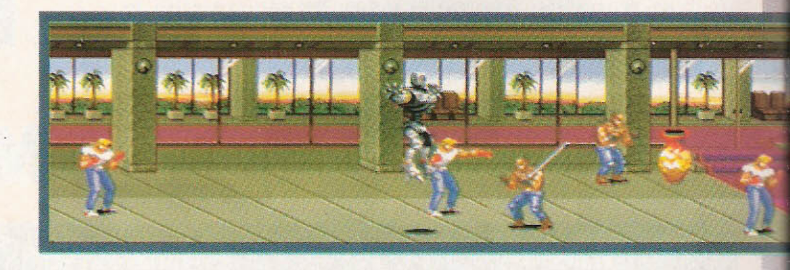


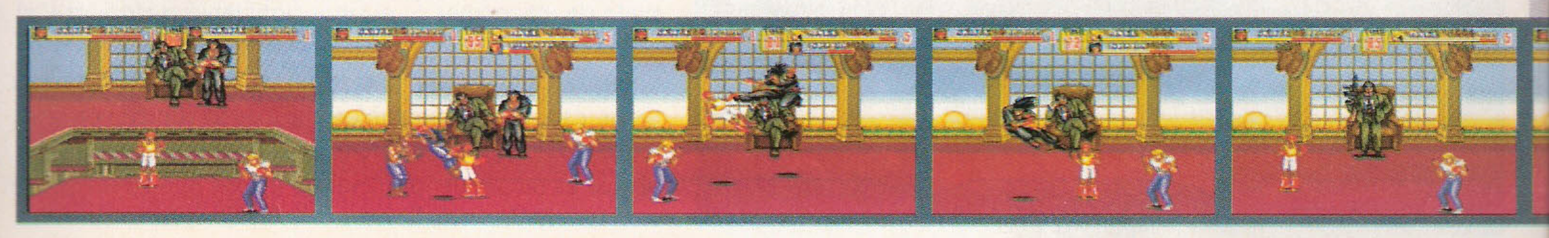
Modo Versus

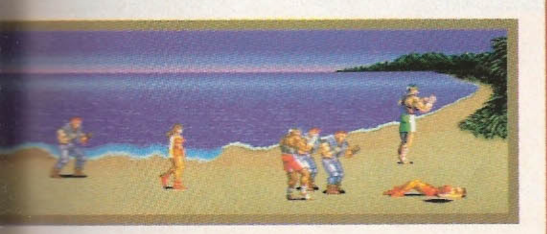
¡Tiembla, jugón! Cuando acabes con el imperio de Mr. X todavía tendrás juego para meses y meses. ¿Que cómo es ésto? Pues gracias a que el juego incorpora un super adictivo modo versus, podrás combatir en dura pugna con la abuela, tus hermanos o algún vecino indeseable. Entre las opciones, hay algunas tan interesantes como la de elegir el nivel en el que combatir, la opción de utilizar el super golpe e incluso jugar los dos con el mismo personaje.

¡Increible!

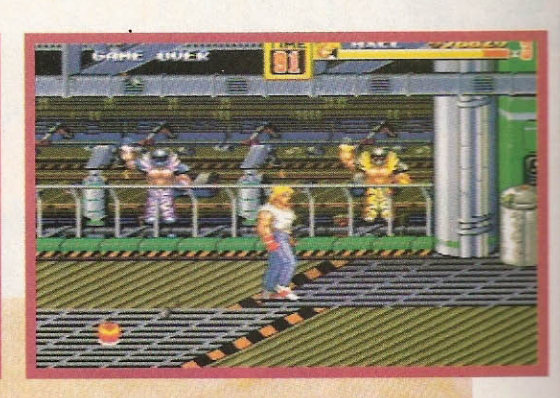




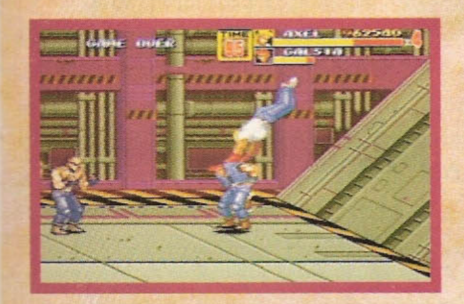


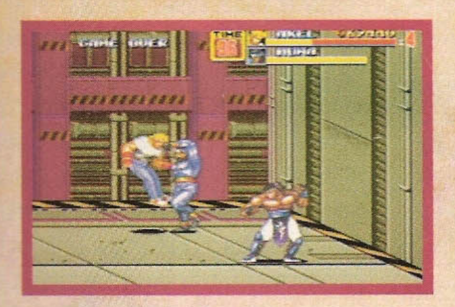






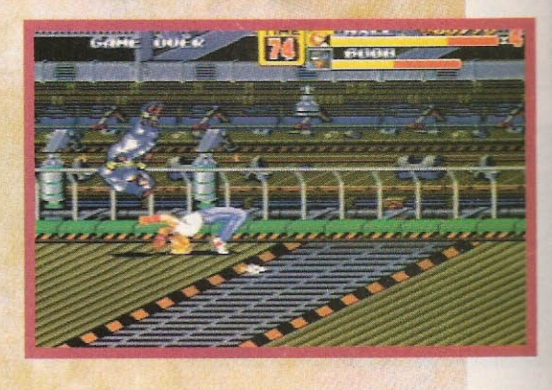
La Planta de Armamento





Antes de entrar en el Sanctasanctorum de Mr X es imprescindible atravesar las instalaciones que la rodean, y una de ellas es esta fábrica de municiones y armamento donde se abastecen todos sus secuaces. Golpea los barriles para conseguir ayudas y esquiva los cada vez más certeros latigazos de Electra y sus amigas. A su vez, algunos tipejos no tendrán otra cosa que hacer que lanzar granadas continuamente. Tienes que ser rápido o, de lo contrario, volarás por los aires cual paloma en Abril. Un ascensor-rampa en el más puro diseño Akira te conducirá a la azotea donde dos simpáticos y metálicos amigos te esperan. Son los gemelos Partícula y Molécula y no se marcharán de la puerta hasta haber tatuado con sangre y fuego la tabla periódica en tu pecho. Su derrota es el último paso para llegar a...

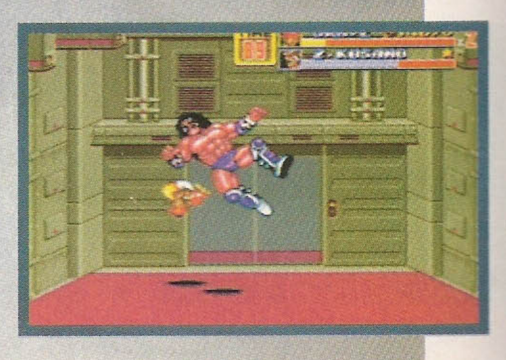




La Central

Espero que hallas aprendido todas las tácticas y artimañas necesarias para acabar con cada miembro de la banda, porque vas a necesitar toda tu habilidad para eliminar de una vez por todas a Bear, Abadede, Electra y Wayne. El tramo más peligroso es el ascensor, donde te recomiendo que elimines en pocos segundos todo lo que caiga. Arriba, una sorpresa te aguarda: Shiva, la mano derecha de Mr. Big te espera para demostrar quien es el mejor luchador de la ciudad. Esquiva las balas con el salto y aprovecha sus contínuos desplazamientos para marcarle los puños en su estómago. Mr. Big y Shiva comparten la moqueta y ya no tienes razón de prolongar más el cautiverio de Adam. Gracias al cielo estáis todos juntos otro vez y la ciudad vuelve a la normalidad...¿Pero por cuánto tiempo?







TRUCOS

Mega Drive

AFTERBURNER

Una de las mejores conversiones de recreativa en la Mega Drive es, sin duda, el Afterburner. Pero también es cierto que es uno de los juego más difíciles de la 16 bits. Para facilitaros el trabajo y poner las cosas algo más a vuestro favor hemos recopilado unos cuantos truquitos de lo más interesantes. Ahí van.

Si en la segunda pantalla de título mantenéis presionados los botones «A», «B», y «C» y luego pulsáis «start», podréis elegir cualquier nivel entre el 1 y el 20.

Para conseguir una continuación, (cuando se hayan acabado los créditos), bastará con que sigáis nuestras instrucciones en la pantalla de Game Over. Pulsad «izquierda» tres veces, «B» tres veces, «C» tres veces y «start».

Y, por último, os contamos el modo de conseguir cien misiles en los puntos de abastecimiento. Ya hay que tener mala puntería para que cien misiles no sean suficientes... Mantened apretados los siguientes botones mientras repostáis:



- **Nivel 3: Izquierda-B**
- **Nivel 5: Derecha-B**
- **Nivel 9: B**
- **Nivel 13: Izquierda-B**
- **Nivel 16: Derecha-B**
- **Nivel 19: B**
- **Nivel 21: Derecha-B.**



Game Gear

AXE BATTLER



Introduce en la pantalla de password esta clave alucinante y te encontrarás de golpe en Firewood Village. Y no sólo eso, sino que tendrás además el Ataque Especial, 31 unidades de magia y todos los items que necesitas para finalizar con éxito la aventura. Atento al password, pues es lo suficientemente complicado como para equivocarte:

KADB BMCM NPLM DLBE.



POPULOUS

Un juego tan sumamente largo pide a gritos unas ayuditas para saltarnos los primeros niveles y empezar con alguna que otra cosilla de nuestra parte. Pues nada, ahora os damos unos cuantos passwords tanto para los más ansiosos como para los más comedidos. Tomad nota:

Nivel 15: ALPOUTOND.
Nivel 37: SCOWILDOR.
NIVEL 399: ALPOCON.
Nivel 1750: BINTLOW.

Game Gear

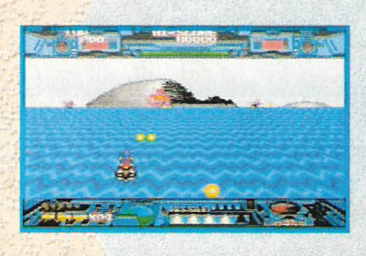
SUPER MÓNACO GP 2



Si quieres ver lo que ocurre cuando un corredor se convierte en el nuevo campeonísimo después de haber ganado todas las carreras, sólo tienes que escribir en la pantalla de passwords «SENNA» o «CHAMPION» y a disfrutar de las preciosas imágenes.



BURNING FORCE





Diez navecillas extras son las que podéis conseguir si seguís al pie de la letra este trucazo llegado del espacio exterior. Cuando estéis en la pantalla de opciones, presionar «B, A, B, A, A, C, A, A» y «start». La cosa no puede ser más sencilla... ni más útil, ¿verdad?.



Master System

LEMMINGS

Pequeños bichitos, millones de pequeños bichitos un poco tontos y con instintos suicidas están esperando a que tú los lleves sanos y salvos a su hogar. ¿Qué quieres una ayudita?. Bueeeno. Ahí van los passwords de los tres niveles de dificultad.

1- LDDTD YTDYD YFDTD
2- QWKYN MSJXX CRDQF
3- NDOTD XFDWF DNKWP
4- SWKYN TSJXX VKDSN
5- FTDVM TVDXN BSLPB
6- KMKBX BMKZG DZDJR
7- HTDVM SYDXN FWLPB
8- MMKBX PMKZG SNDHJ
9- VDDTD LKDWF TRKXT
10- ZWKYN DMKPB WYDDK
11- XDDTD PYDMJ XVKKT
12- CXKYN LMKPB PSDGS
13- PTDVM LPDPR VLXBX
14- TMKBX YFKRK XSDVM
15- RTDVM KSDPR YPKBX
16- WMKBX GGXRK CLDVD
17- VHDVD SGDPJ DPKXP
18- ZZKZN GFKNC GWDRF
19- XHDVD RRDLK HSKXP
20- CBKBP NFKNC YPDTN
21- PXDWM NHDNS FXLQB
22- TQKCX BYKPL HFDLR
23- RXDWM MLDNS JBLRB
24- WQKCX JYKPL WSDJJ
25- FJDVD FWDLK XWKLT
26- KBKBP XJJCX ZDDGK
27- HJDVD JWDZD BBKMT
28- MBKBP FKJCX SXDHS
29- YXDWM FMDCN FXKFX
30- DRKCX SCKFG FXKFX

Master System

POWER STRIKE

Las vidas infinitas siempre son interesantes. Lástima que este truco sólo nos de diez. Si te parecen pocas vidas, no te apresures en anotar este trucazo que ahora te explicamos.
En la pantalla de títulos, pulsa abajo, derecha, abajo, abajo, izquierda, derecha, arriba, derecha y el botón 1 dos veces. No te pongas así, menos da una piedra...

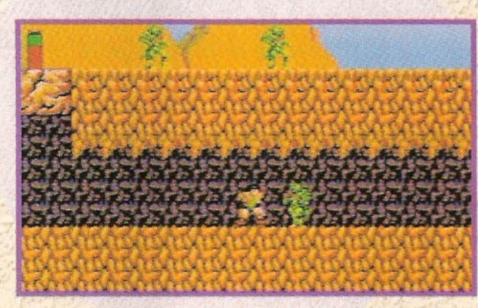
Game Gear

OUT RUN



Para conseguir tiempo ilimitado y olvidarse de los problemas de crono, no tienes más que acudir a la pantalla de presentación, pulsar los botones «1», «2» y «start».
Recuerda que el truco no funciona si eliges modo versus, pero por lo demás...

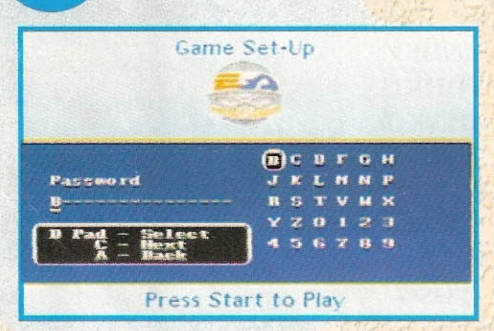




Para que no abandones en tu empeño de terminar el juego: Pulsa el botón «reset» y, después, aprieta a la vez los botones «1» y «2» y la diagonal abajo-izquierda del pad de control. Observarás con satisfacción que el logo de Ratan se vuelve azul. Significa que ya cuentas con continuaciones infinitas.

Mega Drive

E.A HOCKEY





Este es un truco dirigido a los impacientes y deseosos de sensaciones fuertes. Si quieres ahorrarte las engorrosas eliminatorias y deseas llegar de sopetón a la gran final, lo único que tienes que hacer es introducir los passwords que ahora te vamos a dar.
Para jugar la final USA-URSS: **G77JH232FVNT4SRS**.
Y para la final Islandia-URSS: **G77H502GK9VHWDPO**.
Serán partidos que te darán más de un problema, pero... tú lo has querido.

TRUCOS



PENGO

Si quieres elegir fase y, además, aumentar el número de vidas disponibles, sigue estas instrucciones: pulsa «start», diagonal arriba (al mismo tiempo) y los dos botones de disparo varias veces. No te defraudará.



LEMMINGS

Ayudar a estos graciosos ratoncillos a llegar sanos y salvos a su hogar es tarea más que complicada, sobre todo cuando se empeñan en ahogarse, despeñarse y atacarse por ahí. Para facilitarte la labor de rescate vamos a poner a tu disposición los password que te permitirán llegar hasta el final en cada uno de los tres niveles de dificultad. ¡Ánimo y al lemming!



MAYHEM	PRESENT	SUNSOFT
1- MWDYD	NZGJW	BRGPW
2- FVJXX	TDNMH	QSMNQ
3- MLDWP	SPGGX	HVHCB
4- KNKPB	DXNCL	FMMFT
5- PQDPR	RXHYJ	GZHBL
6- HHKRK	XBNCV	ZQMSX
7- PFDMS	WMHWK	MHHRF
8- HWKNL	HGNRP	KGMQY
9- JTDKK	RBGKW	HHGMX
10- GHJBX	XFNMH	BNMFT
11- NXDYD	WQGGX	NLHZB
12- GWJXX	RYNCL	LCMCV
13- LYDXN	VYBYJ	XLHTF
14- DQKZG	BDNCV	MNHSY
15- QRDPR	ZNHWK	YDHRG
16- JJKRK	RNNTP	BHNKC
17- ZJDPJ	RMGNW	PLHHB
18- SHKNC	XQNQH	DNMGV
19- ZXDLK	WBGLX	VZGSW
20- DSJFX	HKNHL	SRMVP
21- JVDFN	VKHDK	TFHSG
22- BMKHG	BPNGV	NLNLC
23- JKDCP	ZYHZK	ZBHXX
24- BBKFH	LSNVP	XZNHD
25- CYDZF	VNGNW	VBHFC
26- ZZKSB	BSNQH	CTMRP
27- HRDRJ	ZCGLX	PRGMX
28- ZPKQC	LLNHL	MJMPQ
29- FSDQS	YLHDK	SZHFK
30- XJKSL	FQNGV	HCNFD

ROAD RASH



Con este truquito no vas a conseguir avanzar muchos niveles (más bien ninguno), ni vas a conseguir ganar vidas extras, ni tiempo ilimitado, pero lo que si vas a lograr es tener una moto estupendísima desde el primer nivel. Correr con la Diablo 1.000 desde el principio no está mal. Ahí va el password:

011511 02881.
001E0 1VJFS.



WIMBLEDON



En el modo Campeonato (tour) introduce cualquiera de estas claves y podrás asignar a tu jugador 52 puntos. Gracias a estos puntos te será fácil ganar los cuatro torneos que te acreditarán como mejor jugador del mundo. Ahí están: **JJI AAH FHI ó EFJ DER XHA.**

SONIC



Uno de los problemas que se os va a plantear en la zona "Bridge" será cómo conseguir que el puercoespín se haga con la reluciente esmeralda que aparece al lado del puente. Pues la solución no puede ser más sencilla. Bastará con que nos coloquemos en el primer peldaño del puente y esperemos a que la joya se desprenda. Cuando esté a media altura saltamos a por ella y listo. ¿A que no era tan difícil?

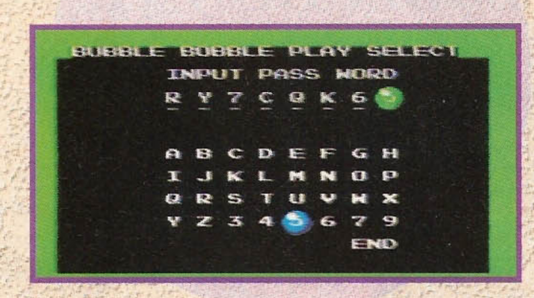


SONIC

Este truco que ahora os damos no es para que consigáis acabar este genial juego, porque estamos seguros de que ya lo habréis conseguido. Se trata, más bien, de una forma de animaros a que lo completéis otra vez para ver un final distinto. ¿Que cómo conseguir que el final del juego varíe? Pues no puede ser más fácil. Atentos. Cuando hayáis matado a Robotnik y Sonic se acelere sobre Gree Hill Zone, presionad «A, B, C» a la vez y veréis lo nunca visto.



BUBBLE BOBBLE

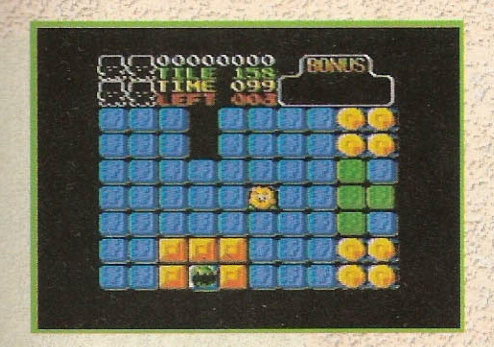




Para empezar en el nivel cien con tres diamantes introduce el siguiente código: RY7CQK65.
Y si además quieres otras ventajas, al principio del juego ve a la pantalla de password y dale a la pausa. Ahora presiona en botón «1», izquierda, abajo, arriba, botón «1», arriba, botón «1», y arriba. Ahora tendrás un montón de ayudas extras para acabar el juego.
¿Que no tienes suficiente? Pues ahí van algunos passwords avanzadillos. Para que luego digáis:

Nivel 130: RYRFZJKA.
Nivel 140: RYDFUPFC.
Nivel 160: 3VJZ56QW.
Nivel 170: 3VOTVIKA.
Nivel 180: 3VEWWASR.
Nivel 190: 3VIW7BVZ.



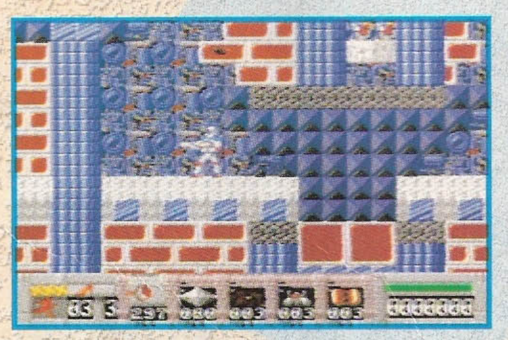


SLIDER

No os agobiés, no es para tanto. De acuerdo que este endiablado juego de bloques es capaz de acabar con la paciencia de cualquiera, pero para eso estamos aquí, para reconfortaros y echaros una manita. Atentos a esta colección de passwords que os llevarán a las distintas fases:

JPPH.	**PAJI.**
CGEM.	**ECATG.**
LGNO.	**NCJI.**
EAAE.	**ELAP.**
NAJG	**NLJB.**
EJAN.	**ECCI.**
NJJP.	**NCLK.**
EACG.	**ELCB.**
NALI.	**NLLD.**
EJCP.	**GCAI.**
NJLB.	**PCJK.**



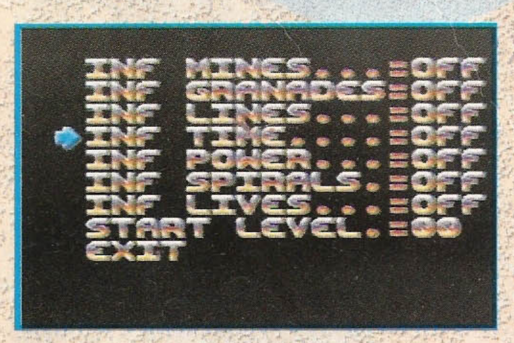


TURRICAN

Para conseguir más de una alucinante ventaja a la hora de echarse una partidita sólo tienes que poner en práctica este mega-truco. Pulsa abajo el pad, y, sin soltarlo, dale a los siguientes botones :

A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.

Si lo haces bien, llegarás a una pantalla de opciones en la que podrás conseguir vidas infinitas o elegir el nivel en el quieras empezar a jugar. Fácil. ¿No?



TRUCOS



WIMBLEDON TENNIS



Para mejorar hasta límites cercanos a la perfección las aptitudes de tu tenista, no tienes que dedicar largas horas de entrenamiento, ni recurrir a carísimos preparadores físicos. Bastará con que introduzcas este password y te prepares para ganar a todo rival que se atreva a enfrentarse a tí.

Mega Drive

CENTURION

Si quieres quitarte de encima el trabajo aburrido del principio, salir con unas conquistas ya consumadas y con una gran flota a tu servicio, no tienes más que introducir el siguiente password y disfrutar con la seguridad de tener un gran ejército respaldándote. Apunta:

BN4Q AUIV W6IQ.
ZCA5 5555 73IU.



VIGILANTE





Para elegir nivel, aprieta en la pantalla del título diagonal arriba-izquierda y los botones «1» y «2» al mismo tiempo. Con esta operación podrás elegir el nivel deseado. A continuación, mueve el pad a derecha o izquierda.



SONIC 2

En la fase 1-2, nada más introducirte en los subterráneos, pégate todo lo posible (y lo imposible también) a la izquierda y déjate caer. No es una faena, no seas desconfiado, métete por la pared de la derecha y encontrarás una sabrosona vida extra nada despreciable.



STREET OF RAGE

Una de las peores cosas que te pueden suceder es estar todo emocionado dando golpazos a los malos de turno y ¡paff!, que se te acaben los créditos. Para evitar que os pueda ocurrir una cosa tan terrible y desmoralizante, hemos encontrado un trucazo para solucionar el problema. En la pantalla de Game Over presionar izquierda dos veces, el botón «B» tres veces, el «C» tres veces y «start». Listos para seguir pegando a los criminales.

Mega Drive

AFTERBURNER II





Para un juego tan difícil y divertido como este lo ideal sería tener inmunidad o armamento infinito ¿verdad? Pero como milagros no podemos conseguir tendrás que conformarte con este truquito para quitarte de encima a los enemigos molestos. Cuando aparezcan muchos aviones en pantalla pulsa el pad a derecha e izquierda sin parar de disparar como un poseso. No habrá bicho volante que se te resista.



WONDER BOY III

Para pasar a la fase que más te guste de este divertido juego isleño sólo tienes que tomar nota de los siguientes passwords y usarlos sabiamente:
Lizard Man: LIZC D6W EN7B PA9.
Mouse man: FWOD F2W AYEK 6C2
Piraña Man: E2) D2W B6EK 73U.
Lion Man: THC3 YTW DE4U R5H.
Hawk Man: 9GC5 YHX XY4V TTH.

PREDATOR 2

Mega Drive

¿Necesitas ayuda para completar la aventura y sacar fuera del planeta a los sanguinarios predators? Pues nada, aquí estamos para ayudarte. Con estas claves podrás acceder a cualquier fase y luchar a brazo partido con cualquier bichejo que se cruce en tu camino.

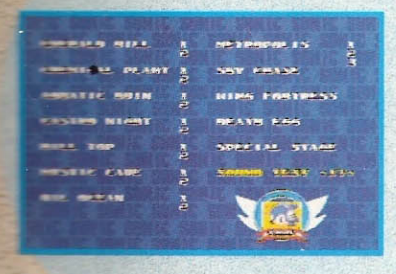


Nivel 2: KILLERS.
Nivel 3: CAMOUFLAGE.
Nivel 4: LOS ANGELES.
Nivel 5: SUBTERROR.
Nivel 6: TOTAL BODY.





SONIC 2





Un trucazo de los buenos es el que ahora te proponemos para que puedas elegir el nivel que más os guste y visitar todas las fases que componen este genial videojuego. Toma nota que merece la pena.
En la pantalla de opciones tienes que ir al menú de melodías. Una vez aquí, haz sonar los sonidos 19, 65, 09 y 17 en este orden. Oirás un pitidito.
Presiona «start» y volverás a la presentación. Ahora bastará con que presiones «A» a la vez que «start» y obtendrás una pantalla de opciones de lo más completita.

Master System

RASTAN

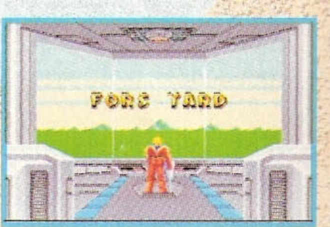
Ahí va un ayudita para que no tengas problemas en terminar el juego.
Pulsa el botón de «reset» y, a continuación, aprieta a la vez los botones 1 y 2 y la diagonal abajo-izquierda del pad de control. Observarás con asombro que el logo de Ratan se vuelve azul. Esta será la señal para que sepas que ya cuentas con continuaciones infinitas.



SPACE HARRIER II

No es que este truco sea la panacea a todos los problemas, pero te puede venir muy bien para ir catando todas las fases. Así que, si te interesa poder elegir nivel, presta atención. Cuando estés en la nave espacial al principio del juego presiona A, B, C a la vez y mueve el pad de derecha a izquierda para seleccionar la fase que más te guste.







SHINOBI

Para poder elegir nivel y marcarte unas partiditas ninjas en la zona que más te guste, tienes que seguir al pie de la letra nuestras geniales instrucciones (no es por echarnos flores, pero...). Presiona el pad de control abajo a la izquierda a la vez que mantienes apretado el botón «2». El resultado no te decepcionará.

CATÁLOGO

Sí. Ya sabemos que la mayoría de vosotros sois auténticos jugones profesionales y que no es fácil poder enseñaros nada nuevo. Bueno, lo asumimos. Pero, por si acaso, aquí os facilitamos una lista en la que hemos incluido los que, -a nuestro juicio-, son los mejores títulos para las diferentes consolas Sega. En el catálogo, además, indicamos una pequeña valoración (de 1 a 4 puntos), el precio del juego y un breve comentario acerca de su argumento. Esperamos que esta lista os resulte de interés y que os ayude a elegir esos juegos con los que podréis pasar horas y horas de diversión.

MEGA DRIVE

ARCADE

AFTERBURNER II
••••

SEGA
pvp 6.186

Un clásico de las máquinas recreativas que no puede faltar en tu juegoteca.

Conserva del original la velocidad y la espectacularidad, así como sus 23 niveles y escenarios.

ALIEN 3
••••

ACCLAIM/ARENA
pvp 7.956

Una cárcel de alta seguridad ha sido invadida por seres extraterrestres.

Como la Teniente Ripley, tendrás que recorrer15 demoníacas fases destruyendo aliens en tu camino.

BATMAN
••••

SUNSOFT
pvp 6.186

El legendario personaje creado por Bob Kane protagoniza este cartucho que rebosa adicción, calidad y jugabilidad por los cuatro costados. La búsqueda del pérfido Joker está plagada de peligros.

BATMAN RETURNS
••••

SEGA
pvp 6.078

Gotham se halla nuevamente en peligro. Catwoman y el Pingüino están haciendo de las suyas. Para restablecer el orden, Batman deberá recorrer cinco angustiosos niveles plagados de enemigos y toda clase de obstáculos. En la noche.

BIO HAZARD BATTLE
••

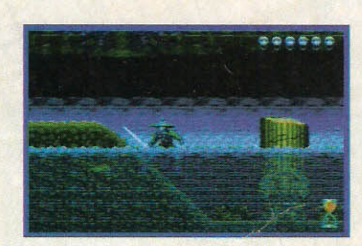
SEGA
pvp 6.078

Sencillo juego de naves que no hará historia, pero que se deja jugar. Gráficos y sonido rozando la deficiencia y una jugabilidad aceptable.

CHAKAN
•••

SEGA
pvp 6.078

Un ser de ultratumba recorre el mundo sembrando



la desesperación y el mal con su espada. Deberás tratar de detenerle... si el valor no te abandona ante su obscena presencia. Ánimo, que la victoria es tuya.

DESERT STRIKE
••••

ELECTRONIC ARTS
pvp 7.513

La guerra contra Sadam llega a la Mega Drive. A bordo de tu helicóptero, sobrevuela y destruye las instalaciones enemigas. Un simulador genial.

DRAGON'S FURY
•••

DOMARK
pvp 7.956

Versión innovadora del popular Pinball. Esta vez son tres las pantallas por las que podrá discurrir tu bola. Terroríficamente geniales y llenas de pantallas secretas. Un pinball superjugable.

EMPIRE OF STEEL
•••

SEGA
pvp 7.817

En plena Edad del Acero, tu misión será enfrentarte al imperio Motorhead, dueños del cielo gracias a sus naves de la muerte y a sus poderosos aviones de combate.

GREENDOG
••••

SEGA
pvp 6.186

Aventura deliciosamente extraña, en la que deberemos buscar las piezas de una valiosísima tabla azteca, a lo largo de 16 fases y, lo nunca visto, ¡a bordo de una tabla de surf! Y yo con estos pelos.

HELLFIRE
•••

NCS/TOAPLAN
pvp 6.186

Probablemente no sea el matamarcianos más conocido ni con mejores gráficos, pero nadie puede discutir su poder adictivo y jugabilidad.

Repleto de gigantescos enemigos.

MARBLE MADNESS

ELECTRONICS ARTS
pvp 7.071

Este arcade no trata de masacrar marcianos ni



golpear enemigos. Tan solo consiste en guiar a una esfera a través de seis laberintos tridimensionales, antes de que se agote el tiempo. Un defecto: pocas y cortas fases. Una ventaja: muy adictivo.

PACMANIA
••••

TENGEN
pvp 6.186

El abuelo de los personajes de videojuego, el entrañable Pac-Man, vuelve con una perspectiva tridimensional y 19 nuevos laberintos donde dar la lata a los pobres fantasmas. Un clásico.

PIT FIGHTER

••••

TENGEN

pvp 7.956

Juego de lucha para los amantes de la brutalidad y la sangre. Enfréntate en combate singular a los 10 tipos más rastreros y poderosos. Sorprendentes gráficos digitalizados. Un juego muy bestia.



PREDATOR 2

•••

ARENA

pvp 6.078

Vuelve la taimada criatura del espacio exterior, dispuesta a coleccionar cráneos de los habitantes de la gran ciudad. Intenta evitarla a través de 7 fases plagadas de enemigos (lo cual es bastante fácil, dicho sea de paso).

REVENGE OF SHINOBI

••••

SEGA

pvp 3.490

Ojalá todas las venganzas fuesen tan alucinantes como ésta. El viejo Shinobi se siente a sus anchas en el ropaje de la Mega Drive. Sprites grandes y veloces, con una melodía simplemente genial.

ROAD RASH

••••

ELECTRONIC ARTS

pvp 7.513

Participa en una alocada competición motociclista en la que todo vale. Para llegar el primero no basta ser el más rápido, ya que una patada a tiempo hará morder el polvo al más osado de tus rivales. Increíble sensación de velocidad.

ROAD RASH 2

••••

ELECTRONIC ARTS

pvp 6.078

Idéntica a su primera parte, con la posibilidad de participar dos jugadores simultáneamente. Si no tenéis el original... Además es más barato.

SPACE HARRIER II

•••

SEGA

pvp 3.490

Algunos lo llaman brutalidad, pero para la mayoría matar marcianos es un arte propio de sensibilidades exquisitas. Destacan unos efectos sonoros que harán temblar las paredes.

SPLATTER HOUSE 2

•••

NAMCO

pvp 6.186

Conduce a este tipejo mezcla de Jason y «Leatherface» por un mundo de zombis, engendros y descabezados seres que no llegan ni a humanos. Y todo (cómo no) para salvar a su adorable chica.

STREETS OF RAGE

••••

SEGA

pvp 6.186

Fabuloso arcade que bebe de las fuentes del Double Dragón. En él debes atravesar las conflictivas calles de una gran ciudad, y dar buena cuenta de los tipos que salgan a tu paso. Con música del maestro Yuzo Koshiro (casi discotecaca), es un auténtico juego diez.

STREETS OF RAGE 2

••••

SEGA

pvp 6.078

¡Vuelven la acción y los golpes! Nuevos escenarios, luchadores y golpes.

Fabulosa segunda parte que le convierte en el cartucho «rompehuesos» definitivo.

SUPER SMASH TV

•••

FLYING EDGE

pvp 7.817

La audiencia televisiva exige cada vez más. Esta vez eres el concursante de un infernal juego, en el que la derrota significa la muerte. Acaba con los tanques de asalto, esferas de la muerte y hombres mutoides de 30 toneladas... por la cuentaque te trae.

SUPER THUNDER BLADE

••

SEGA

pvp 3.490

Desde un sofisticado helicóptero, deberemos hacer frente al poderoso ejército que trata de invadir la tierra. Sensación tridimensional bastante cutre y nivel de dificultad demasiado alto.

TERMINATOR

••••

VIRGIN

pvp 7.513

En la piel del soldado Kyle Reese, viaja hasta nuestros días con la arriesgada misión de proteger a Sara Connor de los ataques del Terminator.



Excelente calidad técnica y jugabilidad de película.

TERMINATOR 2

••••

ARENA

pvp 6.078

Genial esta segunda parte de las andanzas del T-800 en su defensa de la Tierra.

Incluye la posibilidad de usar el MENACER. Lástima de su excesiva dificultad.

THUNDER FORCE IV

••••

TECHNOSOFT

pvp 6.078

Probablemente la mejor aventura espacial para la Mega Drive. Un juego de leyenda, con gráficos espléndidos y una banda sonora de lo mejorcito que hemos escuchado. No te lo puedes perder.

TOKI GOING APE SPIT

•••

SEGA

pvp 6.186

Aunque no se parezca en nada a la recreativa original, éste es un cartucho súper adictivo y muy jugable que destaca por sus excelentes gráficos y no menos fabulosos movimientos. «Simiescamente» bueno y, claro, muy mono.

AVENTURAS

BUCK ROGERS

••

ELECTRONIC ARTS

pvp 7.513

El legendario piloto del espacio irrumpe no demasiado estelarmente en la Mega Drive, con un curioso juego de rol. Quizá para los amantes del género...

CATÁLOGO

CORPORATION
• • •

VIRGIN
pvp 6.948
Penetra en una fábrica de destructivos androides, y roba el peligroso embrión que da origen a dichos seres. Enemigos, mucha acción y entretenimiento, en un cartucho de notable calidad.

ECCO THE DOLPHIN
• • • •

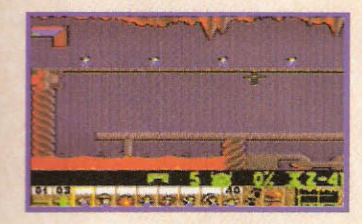
SEGA
pvp 6.078
Juego revolucionario por su originalidad y sorprendentes gráficos, en el que deberás ayudar a un pobre delfín en su devenir por los océanos. Lástima de la dificultad tan elevada que presenta.

QUACKSHOT
• • • •

SEGA
pvp 6.186
Nada menos que el mismísimo pato Donald protagoniza esta fabulosa aventura, en un viaje a través del mundo en busca de sus sobrinitos. La perversa Mágica Spell no te pondrá las cosas nada fáciles. Soberbio

LEMMINGS
• • • •

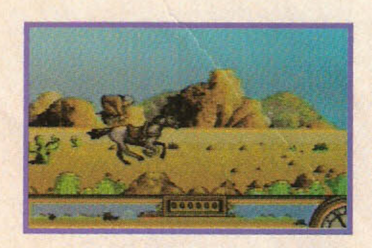
SUNSOFT
pvp 6.078
La plaga más divertida y «lista» del mundo de los videojuegos llega a la Mega



Drive. Salvar de la hecatombe a estos simpáticos bichos requerirá de toda tu inteligencia.

REGRESO AL FUTURO 3
• •

IMAGE WORKS
pvp 7.956
Marty Mc Fly no acierta con la fecha correcta. Esta vez han «aparcado» su flamante Lorian en el mítico Far West. Si la película era mala...



ROLO AL RESCATE
•

ELECTRONIC ARTS
pvp 6.513
Insufrible aventura sobre un elefantito que debe rescatar a su panda de amigos por más de 60 niveles de juego. Tan deficiente como simple. Si no te apetece estrujarte las neuronas...

SHADOW OF THE BEAST II
• • • •

PSYGNOSIS
pvp 6.948
La más mágica y ambiental aventura de Mega Drive vuelve en otra fabulosa versión donde la animación de los caracteres y su jugabilidad no tienen rival que les hagan sombra.

LA SIRENITA
•

SEGA
pvp 6.078
No sale muy bien librada la romántica sirenita de Andersen en este soso y difícil cartucho estilo Ecco. Si el rey Tritón quiere defender su territorio, que se compre un perro. Y si no, que llame al príncipe.

SOLO EN CASA
•

SEGA
pvp 6.078
Ya no es que se quede solo en casa, sino que encima va a tener que defender las casas de los vecinos. Un juego malo de conciencia, aún más que la película.

TALESPIN
• • •

SEGA
pvp 6.078
Nuevo personaje Disney en nuestras pantallas. Acompaña a Baloo en una frenética vuelta al mundo, para conseguir el contrato que le libere de las tiranías laborales. Curiosillo.

TALMIT'S ADVENTURE
• •

SEGA
pvp 6.186
Como Príncipe Talmit te cabe el honor de ser el único mortal capaz de poner orden en el confuso país de las Maravillas. Un privilegio más que discutible.

THE SIMPSONS
• • • •

ACCLAIM/FLYING EDGE
pvp 7.956
Peligrosos mutantes tratan de invadir la Tierra, y sólo Bart puede impedirlo.
Ayúdale a través de cinco coloristas y graciosas fases. Diversión para toda la familia.

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?
• • •

ELECTRONIC ARTS
pvp 6.948
Esta singular ladrona se dedica ahora a viajar a través del tiempo, robando los mayores tesoros de la historia. Muy educativo.

WONDER BOY
• • •

SEGA
pvp 7.956
Singular espadachín que deberá enfrentarse a un vicioso ejército de enemigos, por entre los paisajes más bonitos de Mega Drive.

AQUATIC GAMES
• • •

ELECTRONIC ARTS
pvp 7.956
El simpático James Pond nos propone una divertida Olimpíada acuática de 8 pintorescas pruebas.
Fabulosos gráficos, sonidos y scrolles, en un juego francamente entretenido.

DEPORTIVOS

ARCH RIVALS
• • • •

SEGA
pvp 6.078
Buena adaptación de aquella genial máquina recreativa, donde el baloncesto cedía paso a los puñetazos y agarrones. Bestialmente divertido, con gráficos extraordinariamente grandes y veloces. ¡A por él!

BULLS vs LAKERS
• • • •

ELECTRONIC ARTS
pvp 7.956
Revive la apasionante final de la NBA de 1991, entre estos dos fabulosos equipos llenos de estrellas. Fabulosos gráficos, buen scroll y todos los movimientos característicos de los mejores jugadores de la NBA, configuran este soberbio cartucho al que sólo le falta encestar solito. Recomendado a los «fans» del basket.

DAVID ROBINSON SUPREME COURT

•••

SEGA

pvp 6.186

Elementos muy novedosos se incluyen en este cartucho de baloncesto, algunos de los cuales están muy conseguidos y otros no tanto, como el continuo cambio de perspectiva del campo, y la escasez de equipos. Pese a todo, bastante jugable y llamativo.

EA HOCKEY

••••

ELECTRONIC ARTS

pvp 7.513

Maravillosa versión de este juego genuinamente americano, que nos brindan los señores de Electronic Arts. Con increíbles gráficos y movimiento, y un menú de opciones que hará las delicias del más exigente.

EUROPEAN CLUB SOCCER

•••

VIRGIN

pvp 7.956

Este deporte tan popular en Europa llega a nuetras consolas con un montón de opciones (más de 170 equipos para elegir y opción de hasta ocho jugadores). Gráficos grandes y muy cuidados.

No os desaniméis por la dificultad inicial.

EVANDER HOLLYFIELD'S BOXING

••••

SEGA

pvp 7.513

El ya destronado campeón del mundo de los pesos pesados nos deja este genial cartucho, para que recordemos sus andanzas sobre el ring. Llamativo y brutal, incluye la posibilidad de diseñar vuestros propios luchadores.



FERRARI GRAND PRIX

•

FLYING EDGE

pvp 6.948

Cuando todo el mundo habla mal de un juego, será por algo. Y en este cartucho de coches ese «algo» es una jugabilidad espantosa y una calidad gráfica demencial.

Para olvidar.

GRAND SLAM TENNIS

••••

SEGA

pvp 5.643

Emular a los astros del circuito ATP no os será difícil con este sencillo pero efectivo simulador. La gran jugabilidad es el punto fuerte del cartucho.

Posibilidad de practicar y participar en el campeonato. Y de gozar con los mejores golpes del tenis mundial.

JOE MONTANA FOOTBALL 93

•••

SEGA

pvp 7.071

De la mano de uno de los gandes de tan duro deporte, llega un buen simulador, lleno de digitalizaciones de voz y gráficos de gran tamaño. Gran variedad de jugadas, tanto ofensivas como defensivas.

JOHN MADDEN FOOTBALL'93

••••

ELECTRONIC ARTS

pvp 6.078

Enésima versión del ya mítico JOHN MADDEN, que conserva la alucinante rutina de scroll e incluye nuevas jugadas y la posibilidad de grabar en el cartucho partidos y estadísticas. Un crimen si te lo pierdes.

LOTUS TURBO CHALLENGE

••

ELECTRONIC ARTS

pvp 6.078

Pese a que el Lotus Elan o el Esprit Turbo sean coches de locura, aunque podamos competir con un compañero o la climatología varíe, aunque haya 8 etapas y 60 puntos de control, este juego no mola.

MARIO LEMIEUX HOCKEY

•••

SEGA

pvp 6.186

Patrocinado por este astro canadiense, es un cartucho emocionante y con gran variedad de opciones. Enfréntate a los 16 equipos más importantes de América, o contra un amigo.

NHLPA HOCKEY 93

••••

SEGA

pvp 6.948

Los programadores de EA HOCKEY y JOHN MADDEN FOOTBALL tienen bien aprendido su oficio. Y si no, echadle un vistazo a este superveloz simulador y ya me direis.

Posibilidad de grabar los partidos y de volver a reproducir las mejores jugadas. Al mejor estilo basket USA. Sólo para fanáticos.

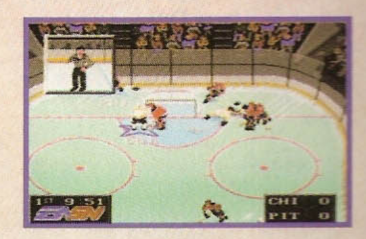
OLIMPIC GOLD

•••

US GOLD

pvp 7.513

Las Olimpíadas de Barcelona inmortalizadas en un juego divertido y que «engancha», pero con escasa cantidad de competiciones: siete.



SPEEDBALL 2

•••

VIRGIN

pvp 6.948

Brutal deporte futurista, mezcla de balonmano, fútbol y mucha violencia. Todo vale en este jugable cartucho, menos la derrota. Y recuerda: el que pega primero...

SÜPER HANG ON

••••

SEGA

pvp 3.490

Fabuloso cartucho en el que pilotar una de sus motos es casi tan emocionante como en la vida real.

Los gráficos y el sonido están bien, pero la jugabilidad es aún mejor.

SUPER MONACO GP 2

••••

SEGA

pvp 7.956

Pocas novedades respecto al original: 3 nuevos circuitos y el aval del brasileño Ayrton Senna. ¿Os parece suficiente? Bueno, más todavía. Su calidad sigue siendo muy alta y sus circuitos los mejores del momento. ¿Vale?

CATÁLOGO

SUPER REAL BASKETBALL
•
SEGA
pvp 3.490
Lo llaman baloncesto súper real, pero que yo sepa se trata de un deporte ameno y activo, cosas que no encontrarás en este supuesto simulador «super real». De lo poco prescindible para la Mega Drive.

TOURNAMENT GOLF
• •
SEGA
pvp 3.490
De la mano de Arnold Palmer, llegó el decano de los juegos de golf para la Mega Drive. Un juego interesante y con buenos gráficos, pero que se ha visto superado por otros más novedosos.

WORLD CUP ITALIA 90
•
SEGA
pvp 3.490
El papel de la selección española en el mundial de Italia fue un tanto penoso, tanto como la escasa jugabilidad de este cartucho balompédico. Realidad y ficción se dan la mano en este aspecto.

WORLD CLASS LEADERBOARD
• • •
US GOLD
pvp 6.078
Un juego sin demasiados alardes, pero que cumple perfectamente su objetivo: divertir con el mejor golf. Gráficos de alta calidad y un desarrollo agradable y sencillo que no te defraudarán en ningún caso. Una buena oferta para esos fines de semana en los que la lluvia no deja que practiques tu deporte favorito: el golf de altura.

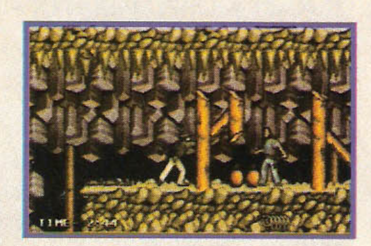
WWF WRESTLEMANIA
• •
SEGA
pvp 6.948
Buenos gráficos, pero una jugabilidad más que deficiente que deja a Hulk Hogan en sólo para adictos.

PLATAFORMAS

CASTLE OF ILLUSION
• • • •
SEGA
pvp 7.513
Los gráficos más bonitos y la mejor animación que has visto en tu vida. Para colmo, el sonido es perfecto y la jugabilidad absoluta, con toda la diversión y la magia del mundo Disney. ¡Y me quedo corto!

CHUCK ROCK
• • • •
VIRGIN GAMES
pvp 7.956
Un simpático hombre de Cromagnón en busca de su amada, por cinco parajes tan prehistóricos como peligrosos. Scroll suave, gráficos coloristas y jugabilidad de las que hacen época.

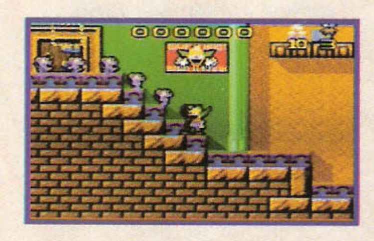
INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA
• • •
US GOLD
pvp 6.078



El bueno de Indi busca esta vez el Santo Grial. Si supiera los peligros que le aguardan, probablemente se quedaría en casa. Porque si bien éste es un cartucho soberbio, su dificultad acabará sacándote de tus casillas.

KID CHAMELEON
• • •
SEGA
pvp 6.628
Algo así como Mortadelo atrapado en una máquina del tiempo. Tus disfraces deberán salvarte de las situaciones comprometidas. Juego polémico, que unos aman y otros (pocos) odian.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
• • • •
FLYING EDGE/ACCLAIM
pvp 6.513



Se ve que el universo Simpson ha calado hondo en el mundo de las consolas. En esta ocasión será el controvertido payaso Krusty quien deberá liberar su casa de las ratas. Original y divertido , como todo lo que lleva el sello Simpson.

ROBOCOD
• • • •
ELECTRONIC ARTS/ MILLENIUM
pvp 7.513
Ese pececillo que responde al nombre de James Pond, se contrata como guardaespaldas de Papá Noel. Nueve fases repletas de enemigos y peligros, con excelentes y resultones gráficos. Jugabilidad por las nubes.

SONIC
• • • •
SEGA
pvp 6.186
¡Cha chan! Con ustedes, el personaje más carismático y popular de la Mega Drive.
La mascota de Sega viene respaldada por gráficos fantásticos, colorido genial, scroll ultra rápido y una jugabilidad súper sónica. Puede hacerse algo parecido, pero mejor es imposible.

SONIC 2
• • • •
SEGA
pvp 6.513
Era evidente que un juego tan genial merecía una secuela. Y volvió Sonic en una aventura tan apasionante como la primera. Encima, en esta ocasión pueden jugar dos a la vez, ya que Sonic viene acompañado por su amigo, el zorro Tails o lo que para todos es ya un nuevo héroe de Sega.

THE LEGEND OF GALAHAD
• • •
ELECTRONIC ARTS
pvp 6.948
Cuando la hija del rey es raptada, es evidente que sólo un caballero intrépido y afamado como sir Gallahad podía ser capaz de rescatarla. Para ello, deberá combatir a través de tres alucinantes parajes. Gran calidad, pero un desarrollo algo aburrido que, sin embargo, no cansa. En todo caso, una gran versión del clásico de Psygnosis.



TAZMANIA
•••

SEGA
pvp 6.186

Llega a tu Mega Drive el insaciable demonio de Tasmania, y viene más hambriento que nunca. Guíale por docenas de parajes, hasta encontrar el huevo de avestruz que sacie su voraz apetito.

SIMULADORES

688 ATTACK SUB

SEGA
pvp 6.186

Limpia desde tu submarino los océanos de Alfa soviéticos. Cuentas para ello con el instrumental más sofisticado y el armamento más mortífero. Agradable de ver, sobre todo porque el género de simuladores de submarino no abunda precisamente en la Mega Drive.

F-22 INTERCEPTOR
••••

ELECTRONIC ARTS
pvp 7.071

Considerado por muchos



como el mejor simulador de aviones hecho jamás para una consola. Quizá exageren, peró su jugabilidad y adicción no son como para perderlos de vista.

LHX ATTACK CHOPPER

SEGA
pvp 6.948

Es hora de que comprendas que pilotar un helicóptero de asalto no está al alcance de cualquiera. Hay que ser duro, frío e implacable frente a los enemigos y no tener el más mínimo miedo. Bueno, algo de respeto siempre es necesario.

MASTER SYSTEM

ARCADE

ALIEN 3
••••

PROBE/ACCLAIM
pvp 5.301

Un aplauso se merecen los señores de Probe por los magníficos gráficos que han realizado para este juego, donde mataremos alienígenas hasta la saciedad.

Excelente sonido y altísima jugabilidad.

ARCADE SMASH HITS
•••

VIRGIN
pvp 5.301

3 clásicos del arcade como son el CENTIPEDE, MISSILE COMMAND y BREAKOUT juntos en un solo cartucho. Para los nostálgicos.

MARBLE MADNESS
•••

TENGEN
pvp 5.301

Prototipo del juego absorbente y jugable que se basa en conducir una canica entre intrincados laberintos, evitando que nuestra bolita caiga al vacío. Los gráficos dejan un tanto que desear pero de adicción, estás avisado, la verdad es que no podrás quejarte.

MASTER OF DARKNESS
••

SEGA
pvp 5.209

Todo lo que de entretenido pueda tener cazar vampiros, se ve estopeado por unos gráficos lamentables y un pésimo sonido. Para colmo, la jugabilidad alcanza niveles de ultratumba. Por lo demás...

NINJA GAIDEN
••

SEGA
pvp 5.301

Decepcionante capítulo de la saga Shadow Warriors. Ocho fases bien ambientadas, que por lo menos se dejan jugar.

PACMANIA
••••

TECKMAGIC
pvp 6.186

Versión tridimensional del PACMAN, personaje de la arqueología del videojuego.

El que no haya deambulado alguna vez por sus laberintos con cuatro fantasmas ansiosos detrás, que se atreva a confesarlo.

PREDATOR II
•••

ARENA
pvp 5.643

Esta asquerosa criatura de otro mundo está de visita en la ciudad. Acaba con ella en siete entretenidas fases, si quieres evitar la masacre. A destacar la vista isométrica del escenario.

REGRESO AL FUTURO III
•••

PROBE/IMAGE WORKS
pvp 6.186

Solo te digo que este cartucho sigue el desarrollo del film, o sea, que es un tanto aburrido, pese a lo acertado de los gráficos y del scroll. Dificultad más que alta.

S.C.I.
•

SEGA
pvp 5.301

Uno de los peores juegos de coches que se han hecho para consola alguna. Su solo nombre ofende.

SMASH TV
•



FLYING EDGE
pvp 5.209

Probablemente, una de las versiones más flojas de este singular concurso. Deplorable, y para colmo sólo puede jugar uno.

SPACE GUN
•

SEGA
pvp 5.301

Cartucho específicamente diseñado para ser utilizado con la LIGHT PHASER, y que a buen seguro tiene buena parte de culpa en que la pistola de Master System no haya tenido el éxito merecido.

SPIDERMAN
•••

SEGA
pvp 4.947

Resulta entretenida esta adaptación de las aventuras del popular personaje creado por Steve Ditko para la Marvel.

Buenos detalles técnicos y cinco extensas fases por recorrer. Un feo detalle: este Spiderman no cuenta chistes.

CATÁLOGO

SUPER SPACE INVADERS
•
DOMARK
pvp 5.301
Intentaron adaptar un pionero de los videojuegos como el Space Invaders, y les quedó una mala copia. Preferimos seguir recordando el original.

TERMINATOR
•••
VIRGIN
pvp 5.301
Cinco escenarios bien realizados, donde se desarrolla una acción similar a la película. Sin llegar al sobresaliente, resulta entretenido y jugable.

THE SIMPSONS
•••
FLYING EDGE
pvp 5.301
Ayuda a Bart a salvar la Tierra de peligrosos alienígenas. Cinco escenarios bien realizados, para un juego mejorable en algunos aspectos, pero que entretiene.

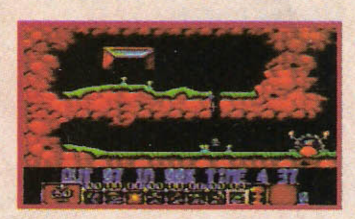
XENON 2
••
IMAGE WORKS
pvp 5.301
El mejor mata-mata de todos los tiempos llevado a la Mega Drive. La conversión no ha sido nada del otro jueves, pero las melodías y el toque Bitmap Brothers permanecen inalterables.

AVENTURAS

CHUCK ROCK
••••
VIRGIN
pvp 5.301
A través de 20 animadas fases, conduce a este singular hombre prehistórico a salvo de los cientos de animales hambrientos que ansían devorarlo. La adicción es el punto fuerte del cartucho.

INDIANA JONES
•••
SEGA
pvp 6.186
Un héroe de su categoría sólo podía tener un juego como éste. Excelentes gráficos y jugabilidad para expertos, en una aventura tan arriesgada como trepidante.

LEMMINGS
••••
SUNSOFT
pvp 5.209



Rescatar a esta civilización de seres intelectualmente atrofiados, sigue siendo diabólicamente divertido en la Master System. Tu inteligencia se pone a prueba.

LOS PICAPIEDRA
••
GRANDSLAM
pvp 5.301
Pedro y Pablo llevan esperando toda la semana el momento de ir a la bolera, pero antes deberán completar cuatro pruebas simples y sencillotas. Sin alardes ni demasiados defectos.

MICKEY MOUSE
••••
SEGA
pvp 5.301
Divertidísimas las andanzas de Mickey en su afán de ayudar al prójimo.
Con una dificultad progresiva que acaba convirtiéndose en un desafío.

PRINCE OF PERSIA
•••
DOMARK/TENGEN
pvp 5.301
Revolucionario programa, que ha hecho época en todos los formatos con los que ha salido al mercado. Pese a las limitaciones de la Master System, sigue dando buena muestra de su clase.

RAMPART
•
TENGEN
pvp 5.209
Fue una máquina de culto cuando apareció en los salones recreativos, pero esta mezcla de TETRIS y juego bélico ha salido bastante poco favorecida en su estreno con la Master System.

THE LUCKY DIME CAPER
•••
SEGA
pvp 4.957
Las valiosas monedas del tío Gilito han desaparecido, y con ellas los tres sobrinitos del pato Donald. Búscalos por siete atractivos y peligrosos escenarios. Entretenido.

TRIVIAL PURSUIT
•••
DOMARK
pvp 6.186



El número uno de los juegos de mesa en todo el mundo, en una versión que aprovecha las posibilidades gráficas y sonoras de la consola. Si realmente eres un listillo, ahora tienes oportunidad de demostrarlo.

DEPORTIVOS

CALIFORNIA GAMES
•••
EPIC
pvp 4.947
Particular cartucho, con el que practicar esos deportes que si bien no son olímpicos, causan furor en las playas USA: Surf, skateboard, beach volley... .
Aparte de original, está bastante bien hecho.

CHAMPIONS OF EUROPE
••
TECKMAGIC
pvp 6.186
Pese a sus buenos gráficos y originales detalles, este simulador de fútbol adolece de la jugabilidad necesaria para convertirse en un buen cartucho.

ENDURO RACER
•••
SEGA
pvp 1.761
Diez circuitos durísimos donde poner a prueba si tu moto y tú sois compatibles.
Adictivo, divertido y, para colmo, barato. ¿Alguien da más por menos¿

HEAVYWEIGHT CHAMP
•
SEGA
pvp 5.301
El boxeo tiene un lado sórdido, y gracias a este cartucho, vamos a poder vivirlo. Golpes bajos, peleas casi casi asesinas, todo, vamos, sobre los puños.

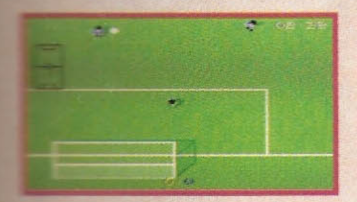
OLIMPYC GOLD
••••

US GOLD
pvp 6.186

Dicen que recordar es volver a vivir. Pues con este fabuloso cartucho rememoraremos los mejores momentos de las Olimpíadas de Barcelona, en siete conseguidas pruebas. Si los gráficos son excelentes, la jugabilidad es mejor.

OUTRUN EUROPA
••

US GOLD
pvp 6.186



No muy afortunada secuela de un programa legendario. Tendremos oportunidad de conocer el Viejo Continente en coche, motocicleta y moto de agua.

SUPER KICK OFF
••••

US GOLD
pvp 5.743

Dicen que es el mejor simulador de fútbol creado para la Master System. Veloz y espectacular, sus dosis de jugabilidad te mantendrán entretenido en las largas noches de invierno... siempre que te guste el deporte rey, claro.

SUPER MONACO GP II
••

SEGA
pvp 5.832

No le sienta bien a este magistral juego la vestimenta de los ocho bits. Buenas digitalizaciones.

PLATAFORMAS

ASTERIX
•••

SEGA
pvp 5.301

Dicen que la causa fundamental de la caída del Imperio Romano fueron dos galos, conocidos como Asterix y Obelix. Descubre si es verdad, a través de 10 peligrosas fases repletas de legionarios..

Jugable y divertido. Uno de los superventas de la compañía japonesa en nuestro país.

NEW ZEALAND STORY
•••

TECKMAGIC/TAITO
pvp 5.209 pts

Mal deben ir las cosas en Nueva Zelanda para tener un kiwi como héroe nacional. Pero en fin, como lo cortés no quita lo valiente, éste es un juego técnicamente intachable, que rebosa diversión y simpatía.

SONIC
••••

SEGA
pvp 5.301



El súper sónico puercoespín no pierde un ápice de su espectacularidad y buen hacer en esta soberbia adaptación. Nunca 8 bits dieron para tanto.

Imprescindible y fundamental para tu colección de joyas.

SONIC 2
••••

SEGA
pvp 6.078 pts

Sonic regresa en ayuda de su amigo Tails, derrochando gráficos sublimes y un scroll inmejorable. Un señor cartucho.

TAZMANIA
•••

SEGA
pvp 5.209

Este demonio traga como algunos redactores de esta revista (y es igual de feo). Encontrar el huevo gigante que le sacie se convierte en una tarea placentera, con este juego repleto de sentido del humor.

TOM Y JERRY
•••

SEGA
pvp 5.301

Esta vez ponte del lado del pobre gato, y ayúdale a encontrar a Jerry a lo largo de las seis divertidas fases de que se compone este interesante arcade.

Gráficos deliciosos, melodías agradables y mucha diversión para uno de los grandes juegos que hay en este momento en Master.

GAME GEAR

ARCADE

AERIAL ASSAULT
•••

SEGA
pvp 4.593

Para evitar la destrucción de la capa de ozono, sobrevuela en una sofisticada aeronave durante 4 fases coloristas y vistosas. Nivel de dificultad demasiado bajo.

ALIEN 3
•••

ACCLAIM/ARENA
pvp 4.513

Un combate singular contra el monstruo más repulsivo del universo. Tarea complicada, pero diversión, calidad y jugabilidad a raudales.

ALIEN SYNDROME
•••

SEGA
pvp 4.513



Arcade en el más puro sentido del término. Rescata a un grupo de inocentes civiles de las manos de unos sarnosos extraterrestres.

BATMAN RETURNS
••••

SEGA
pvp 4.513

El hombre murciélago vuelve para enfrentarse a la amenaza del Pingüino. Un trepidante arcade de escenarios barrocos y sorprendente jugabilidad que saca lo mejor de Batman.

CHUCK ROCK
•••

CORE
pvp 4.593 pts

Archiconocido por los usuarios de Sega, la versión portátil de las aventuras de este primitivo sujeto, resulta divertida y técnicamente brillante.

CATÁLOGO

DEVILISH

●●●

SEGA

pvp 4.593

Un pinball en su concepción original, ha sido brillantemente completado con cataratas, barreras y enemigos de final de fase. Increíble poder adictivo.

FACTORY PANIC

●●●

SEGA

pvp 4.062

El trabajo en cadena puede resultar incluso divertido. En este cartucho, nos hartaremos de supervisar la calidad de los alimentos en cuatro fases bastante jugables que os dejarán con la boca abierta a poco que os descuidéis. Y, sí, lo mejor será engancharos al carro de la cadena de montaje.

G-LOC

●●

SEGA

pvp 4.593

La segunda parte del Afterburner para la portátil de Sega no acaba de cuajar.

Decepcionantes gráficos, movimiento brusco e irreal y un número de fases demasiado corto, no hacen de él un juego recomendable precisamente... si no fuera por su gran jugabilidad. Y eso, ya sabéis, lo salva todo.

KLAX

●●●

pvp 4.513

Heredero directo del mítico TETRIS, se trata de un juego súper entretenido que os mantendrá pegados a la pantalla, pese a que gráficamente pierda mucho respecto al original. Tampoco es que estemos en una máquina recreativa precisamente

MARBLE MADNESS

●●●●

TENGEN

pvp 4.593

Típico juego de los que hacen afición, por su sencillez y elevada jugabilidad.

Debes guiar una canica por seis complicados laberintos, procurando que no caiga al vacío. Tercera versión para la familia Sega que, como en los casos anteriores, desborda adicción por los cuatro costados.

NINJA GAIDEN

●●●

TECMO/SEGA

pvp 4.062

Típica y tópica historia de guerreros, venganzas y artes marciales a porrillo que tiene como referncia y nombre cambiado al súper conocido Shadow Warriors. Un día os hablaremos de ese lío de nombres que hay por allí metido.

Destaca por su jugabilidad y los correosos enemigos de final de fase.

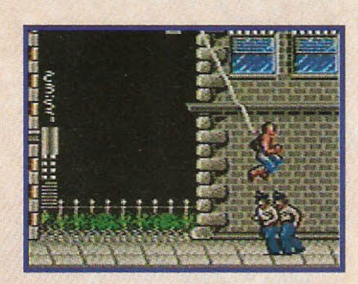
PAPERBOY

●●

TENGEN

pvp 4.583

Las andanzas de este repartidor de periódicos están ya algo vistas, pero eso no importa nada. Gustaron en su día y ahora, aunque los tiempos han cambiado, nadie



nos puede decir que no son adictivas, ni jugables.

SHINOBI

●●●●

SEGA

pvp 4.593

Un sobresaliente para este conocido juego de acción trepidante. Gráficos alucinantes, scroll preciso y, para colmo, música del maestro Yuzo Koshiro que ya sabéis como se las gasta.

SHINOBI 2

●●●●

SEGA

pvp 4.513

Por aclamación popular, tuvieron que volver las aventuras de este singular personaje al rescate de sus colegas ninjas. divertida y adictiva del mundo de los videojuegos tiene su cabida en la portátil de Sega. Un inconveniente: el tamaño de los gráficos no es percisamente el ideal.

AVENTURAS

POPILS

●●●

TENGEN

pvp 4.513

Un juego ideal para los sesudos y amantes de la estrategia a todo color y portátil. Consta de veinte complicadas fases que habrá que recorrer completando enrevesados puzzles. Extraño, pero atractivo. Y con un argumento de los de cuento: con prínciep y princesa incluidos en el menú.

PRINCE OF PERSIA

●●●

DOMARK-TENGEN

pvp 4.513

Juego que revolucionó años ha el mundo de los ordenadores por su fabulosa animación. Entretenido y con buenos gráficos, falla un tanto la jugabilidad, pero bueno, así es el Príncipe de Persia y así quiere que le quieran. ¿Entendido? Por si las moscas, que nunca se sabe.

THE SIMPSONS

●●●

ACCLAIM/FLYING EDGE

pvp 4.513

Marcianos viscosos tratan de invadir la Tierra a golpe de transformación en humanos. Sólo Bart puede y debe impedirlo.

Divertida, muy divertida, visita con las que nos honran estos archipopulares personajes. Tomaremos nota y esperaremos a que el resto de las aventuras de Bart podamos tenerlas dentro de muy poco, también en portátil, y a color.

WONDER BOY DRAGONS TRAP

●●●

SEGA

pvp 4.593

El pobre Wonder Boy, por obra y magia de un hechizo diabólico, ha adquirido el poder de transformarse en



ratín, lagarto, piraña, en cualquier clase de animal, excepto en su aspecto original. Y eso es algo que molesta mucho a nuestro héroe favorito.

Ayúdale a recuperar su verdadera figura en esta compleja aventura, y disfruta de la magia de un personaje de lujo para el que, ya véis, nunca pasan los años.

DEPORTIVOS

GP MONACO
••
SEGA
pvp 4.593
Poco queda del excelente original en esta adaptación de gráficos simples y jugabilidad dudosa. Aunque como el que tuvo, pues retuvo... Eso sí, pueden jugar dos a la vez si es que tienen el famoso cablecillo que permite la conexión.



GP MONACO II
•••
SEGA
pvp 4.593
Supongo que por el patrocinio de Ayrton Senna, sus programadores se esmeraron más, y esta segunda parte cuenta con más circuitos y una jugabilidad que merece bastante la pena.

GEORGE FOREMAN BOXING
•••
FLYING EDGE
pvp 4.774
El predicador del ring irrumpe en tu GG con los puños por delante, y un despliegue de buenos gráficos y gran variedad de golpes. Mantente a la altura del personaje y devuélvele el cinturón de campeón.

OLYMPIC GOLD
••••
U.S. GOLD
pvp 4.593
¿Eres un vago comilón que no practica deporte¿ Pues con este fabuloso simulador deportivo ya no tienes excusa. Divertido, bien hecho y, para colmo, jugable.

OUT RUN
•••
SEGA
pvp 4.593
Demuestra tu habilidad al volante por 14 autopistas USA, en las que te aguardan domingueros y conductores suicidas. Gran scroll y atractivos aspectos visuales.

OUT RUN EUROPA
••
SEGA
pvp 4.513
No le sentó bien a este simulador de coches la visita al Viejo Continente. Pese a la posibildad de variar de montura, este juego no está a gran altura.

SUPER KICK OFF
•••
US GOLD
pvp 4.858
Considerado el mejor juego de fútbol para esta consola, incluye una amplia cantidad de opciones: tipo de competición, de campo... Un defecto: la excesiva velocidad del scroll afecta un tanto a la jugabilidad.

SUPER OFF ROAD RACER
••••
VIRGIN
pvp 4.513
Gráficos geniales, sonido casi real y una adicción de 16 válvulas -y tracción a las cuatro ruedas- son los ingredientes de este increíble simulador de coches, que no debe faltar en ninguna juegoteca. De lo mejor que hemos visto.

WIMBLEDON TENNIS
•••
SEGA
pvp 4.593
Gran responsabilidad para un simulador la de llevar el nombre del torneo sobre hierba más importante del circuito. Pero la verdad es que es un juego sencillo y divertido que no defraudará a los iniciados en estas lides.
El torneo, en pocas palabras, se puede dar por satisfecho.

WORLD CLASS LEADERBOARD
•••
SEGA
pvp 4.593
Simulador de golf genuino donde los haya, con 4 campos y buena cantidad de detalles de alta calidad.
Para enemigos de la adrenalina y las emociones fuertes que deseen suavizar su cabeza y despejar sus palos de golf.

PLATAFORMAS

CASTLE OF ILLUSION
••••
SEGA
pvp 4.593
Para recuperar a su novia , Mickey deberá recorrer seis peligrosos mundos llenos de color y fantasía. Gráficamente es uno de los mejores juegos para esta consola.

DONALD-LUCKY DIME CAPER
•••
SEGA
pvp 4.593
De paso que rescata a sus sobrinitos, Donald se ha propuesto la misión de hacerse rico, muy rico.

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA
•••
US GOLD
pvp 4.513
Hagamos un esfuerzo y ayudemos a este célebre profesor en una aventura dinámica y llena de dificultades. Se aconseja mucha paciencia.

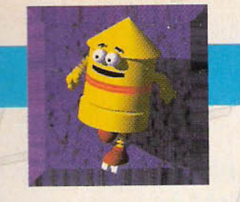
PSYCHO WORLD
••
pvp 4.062
Una valiente chavala que deberá recorrer cinco aterradores parajes en busca de su hermana, enfrentándose a unos pervertidos mutantes. Sin pena ni gloria.

SONIC
••••
SEGA
pvp 4.593
Genial, veloz, fabuloso, adictivo, explosivo... Nada



puede decirse de Sonic que no se haya dicho ya. Sólo una cosa: INCREIBLE.

SONIC 2
••••
SEGA
pvp 4.774
Aunque lo hemos dejado para el final, la verdad es que el mejor de toda la serie.Volvió Sonic, volvió la acción. Esta vez acompañado de su amigo Tails, en un cartucho revolucionario en el plano técnico, que no desmerece en absoluto a su primera parte.



MAIL VxC
VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 1...
FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

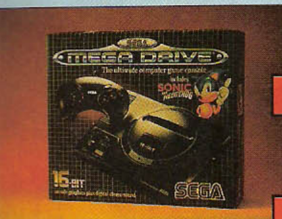
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIANO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO

SEGA MEGA DRIVE



MEGADRIVE + 4 JUEGOS + 2 CONTROLPAD — 27.490

MEGADRIVE + CONTROLPAD + SONIC — 22.490

MEGADRIVE + CONTROLPAD — 18.990

Master System II

SONIC PACK



CON ALEX KID + SONIC + 2 CONTROLPAD — 13.490

PLUS CON ALEX KID + CONTROLPAD + PISTOLA + OPERATION WOLF — 15.990

BASIC CON ALEX KID + CONTROLPAD — 9.490

ORDENADOR COMMODORE AMIGA 600 — 54.900



A-600 HD 74900

OPCION MONITOR + CONVERTIDOR TV 37900

CON EL PODRAS HACER DE TODO



JUGAR · DIBUJAR · MUSICA · VIDEO · IMPRIMIR · COMUNICACIONES



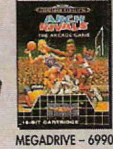
CREACION Y FANTASIA 5000

KINDWORD (PROCESADOR TEXTOS) 5000

MEGADRIVE · MASTER SYSTEM · MEGADRIVE

AHORA PUEDES ELEGIR AL COMPRAR UN CARTUCHO SEGA ENTRE UNA CAMARA FOTOGRAFICA O UN DESCUENTO DE 500 PTS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.



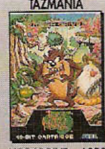
CHUCK ROCK MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	SIMPSONS MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	ALIENS III MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990				ARCH RIVALS MEGADRIVE - 6990	SUPER SMASH TV MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	EMPIRE OF ST... MEGADRIVE ...	
TERMINATOR 2 MEGADRIVE - 6990	SPLATTER HOUSE II MEGADRIVE - 6990	NEWZEALAND STORY M. SYSTEM - 5990	HOLYFIELD BOXING MEGADRIVE - 8490	NFL FOOTBALL MEGADRIVE - 8490	BULLS US LAKERS MEGADRIVE - 8990	SONIC 2 MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6990	TAZMANIA MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	BATMAN MEGADRIVE - 6990	TALMIT'S ADVEN... MEGADRIVE ...
LEMMING MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	SONIC MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	WRESTLEMANIA MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 6990	TERMINATOR MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	SPIDERMAN MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590	ROAD RUSH II MEGADRIVE - 6990	MICKEY MOUSE MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	TOM AND JERRY M. SYSTEM - 5990	SUPER MONACO MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590	LA SIRENIT... MEGADRIVE ...
MICKEY & DONALD MEGADRIVE - 6990	TEAM USA MEGADRIVE - 8990	RISKY WOODS MEGADRIVE - 6990	GREEN DOG MEGADRIVE - 6990	GALAHAD MEGADRIVE - 7990	TALESPIN MEGADRIVE - 6990	ASTERIX M. SYSTEM - 5990	KID CHAMALEON MEGADRIVE - 7490	JOE MONTANA MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	DRAGON F... MEGADRIVE ...
DOLPHIN MEGADRIVE - 6990	KICK OFF M. SYSTEM - 6490	UEFA 92 M. SYSTEM - 6990	CORPORATION MEGADRIVE - 7990	WONDER BOY MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590	SUPER FANTASY ZONE MEGADRIVE - 6990	GRANDSLAM MEGADRIVE - 6490	CHAKAN MEGADRIVE - 6990	SIDE POCKET MEGADRIVE - 6490	BUBBLE BO... M. SYSTEM ...
LHX ATTACK CHOPPER MEGADRIVE - 7990	PACMANIA M. SYSTEM - 6990	INDIANA JONES M. SYSTEM - 6990	DONALD DUCK M. SYSTEM - 5590	ROLLING THUNDER II MEGADRIVE - 6990	STREETS OF RAGE MEGADRIVE - 6990	HOME ALONE MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	TWO CRUE DUDES MEGADRIVE - 6490	HOCKEY MEGADRIVE - 8490	STREETS OF R... MEGADRIVE ...
THUNDER FORCE IV MEGADRIVE - 6990	INDIANA JONES III MEGADRIVE - 6990	QUACK SHOT MEGADRIVE - 6990	MASTER OF DARKNESS M. SYSTEM - 5990	SENNA MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 6590	TOKI MEGADRIVE - 6990	WONDER BOY MONST. W. MEGADRIVE - 8990	ROAD RASH MEGADRIVE - 8490	AQUATIC GAMES MEGADRIVE - 8990	BATMAN RE... MEGADRIVE ... M. SYSTEM ...
LOTUS MEGADRIVE - 6990	EX-MUTANS MEGADRIVE - 6990	SHINOBI III PROXIMAMENTE	M. LEMIEUX HOCKEY MEGADRIVE - 6990	D.R. BASKETBALL MEGADRIVE - 6990	OLYMPIC GOLD MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990	XENON II MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	NINJA GAIDEN M. SYSTEM - 5990	PRINCE OF PERSIA M. SYSTEM - 5990	JAMES PO... MEGADRIVE ...
BEAST II MEGADRIVE - 6990	PHANTASY STAR II PVP - 8490	PHANTASY STAR III PVP - 9900	SWORD OF VERMILION PVP - 8490	WARRIOR OF ROME PVP - 8490	ARCUS ODISSEY PVP - 8490	KING'S BOUNTY PVP - 7490	RINGS OF POWER PVP - 8490	DONDE ESTA C.D.S.S PVP - 7990	C.D.S. EN EL... PVP - ...







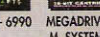






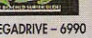








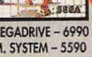





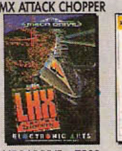


















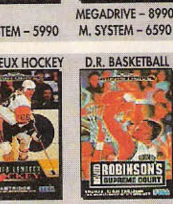

















FATAL FURY

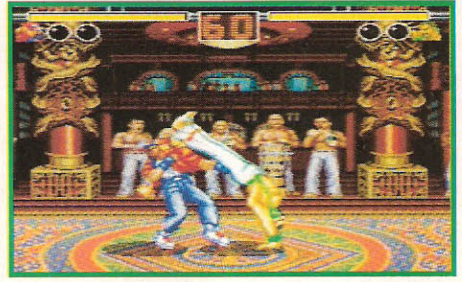
LOS REYES DE LA LUCHA

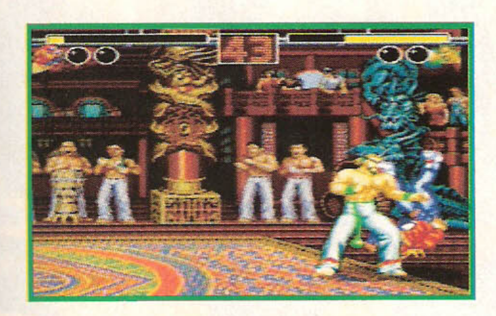
Fatal Fury es el primer gran juego de lucha que llega a la Mega Drive y, por lo visto, la primera muestra significativa de lo que puede llegar a ser el ansiado Street Fighter II (con o sin imaginación). Nacido en las máquinas de SNK y concebido tanto para Neo Geo como para los mejores salones arcade de este país, Fatal Fury responde a la idea de lucha pura y sin tapujos que ahora mismo reina en los cartuchos de moda, sin abandonar la melancolía de los argumentos romanticones que vagan, con más adeptos de los debidos, por ahí. Este ya clásico cogido por la mano de Takara nos traslada a un historia de venganzas que narra la turbia historia de un maestro de la lucha asesinado por la mafia. Más inspirado en un culebrón que en los combates de wrestling americano, el hilo de esta historia deja caer a los tres hijos del fallecido luchador en una reunión californiana de pesos pesados, para demostrar al clan del mafioso de turno hasta qué punto han aprendido y con qué deseos se han dado cita allí: no dejar títere con cabeza.

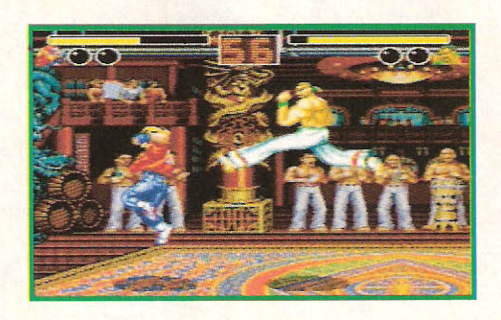


Fatal Fury recoge el momento estelar del combate. Permite elegir a un luchador de entre los tres hijos del gran maestro y lo coloca en los escenarios de una ciudad californiana a pantalla fija y con espectadores gratuitos. Una vez en la vorágine, uno debe esforzarse por sacar las mejores llaves al pad de control y, de paso, hacer que el contrario, casi siempre de un buen nivel, lo note. Suponemos que no os será difícil. Aunque el mando admite una buena cantidad de combinaciones, la verdad es que con algo de práctica es muy posible que en horas lo tengáis controlado. Y no os decimos más. En breve, casi ya, estará Fatal Fury en la calle. Y algo más adelante, y con las premisas de esta maravilla de 12 megas, el Street Fighter II.

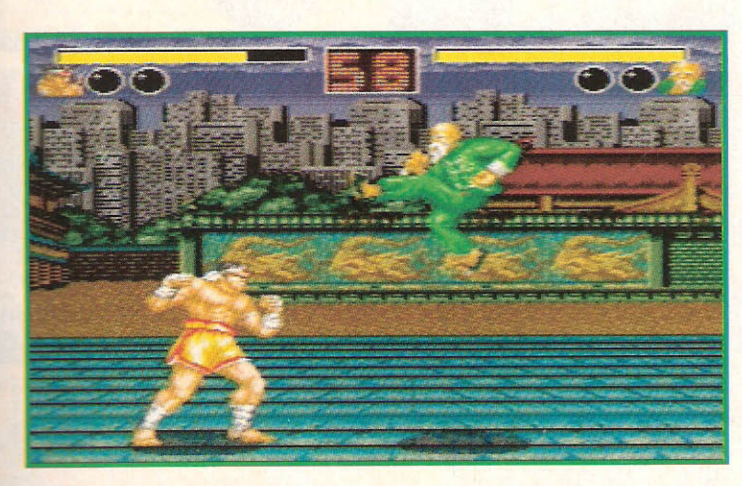


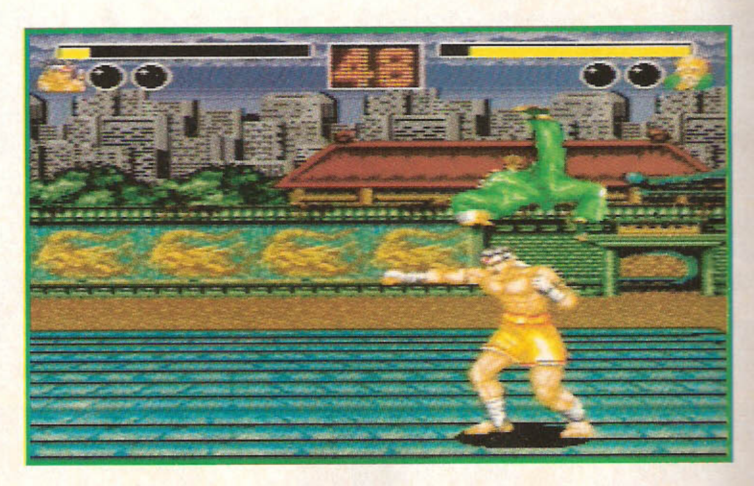
















FLASHBACK

LA GRAN AVENTURA

Conrad, un valiente e intrépido agente secreto, descubre un siniestro plan extraterrestre para conquistar la tierra. Al tratar de impedirlo, es accidentalmente transportado al planeta natal de los invasores. A resultas del viaje, su memoria queda borrada, y deberá intentar reconstruir sus escasos recuerdos a la vez que lucha por su vida en el inhóspito planeta.

¿No os recuerda este argumento, aunque sea levemente, a otro fenomenal cartucho de Delphine software llamado «Another World»?. Pues el parecido no acaba aquí. De hecho se podría decir que Flashback es una continuación de dicho juego, al que llega a superar incluso en calidad gráfica y adicción, por mucho que os cueste creerlo.



Sí, porque para realizar una animación tan soberbia del personaje protagonista se ha empleado una técnica parecida a la usada en «Príncipe de Persia», aunque ampliamente superada. Aunque el sprite es un tanto pequeño, el resultado es que el agente Conrad tiene movimientos idénticos a los de un ser real.

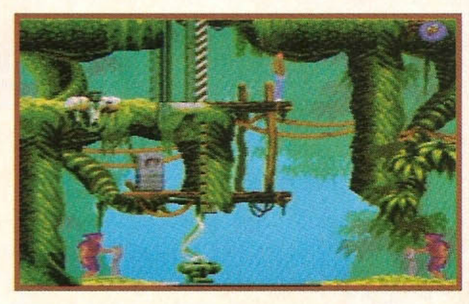
El juego consta de seis niveles que os sorprenderán por lo bello de sus escenarios y colorido, con tres niveles de dificultad para elegir.





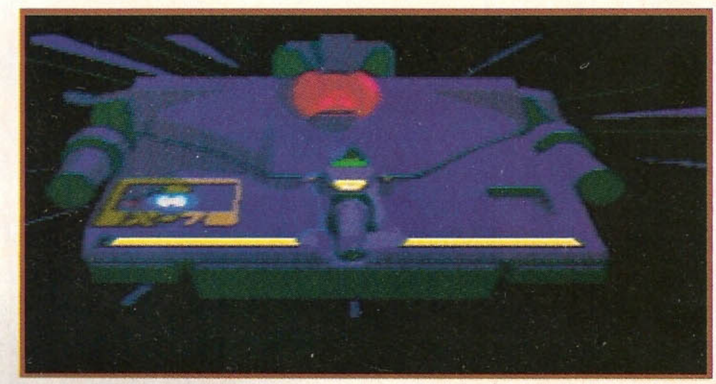






Superar lo hasta ahora insuperable, este parece haber sido el objetivo primordial de Delphine al sacar a la luz este colosal cartucho.





Las tortugas mutadas quinta parte y el despiadado «Sunset Riders» abrieron la puerta de Konami a una nueva compañía: Sega. No cambian de país (se quedan en Japón) ni de bits (siguen los 16), pero sí de sistemas, tipos de juegos y armas utilizadas en su conquista. Las Tortugas y el «Sunset Riders» fue-

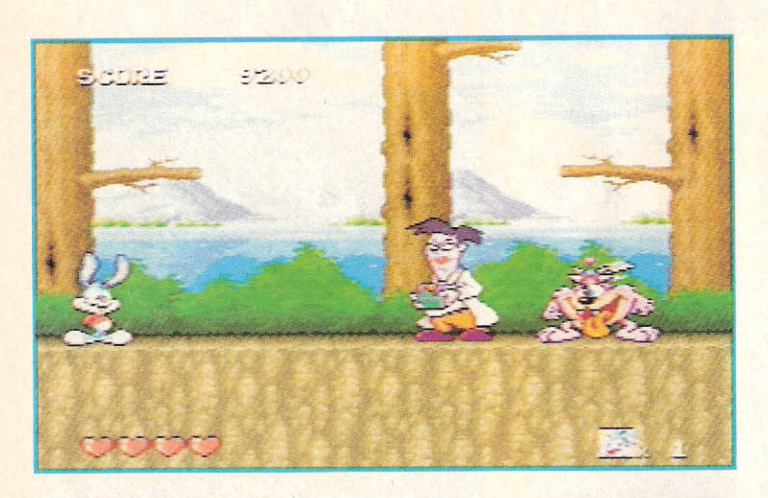


Cía. de la Warner, que ahora han tomado las de Villadiego y se han metido a padres... de nuevo software.

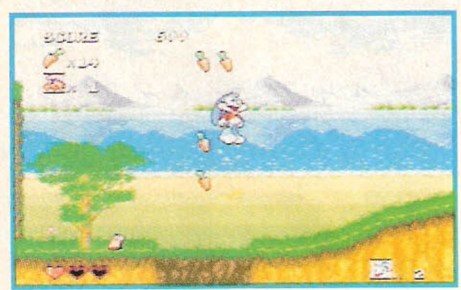
El último cartucho de konami está protagonizado en exclusiva por un super simpático Buster Bunny. Más azul, más salado y más andorrero que nunca. Su aventura, en la que también podréis encontrar a un montón de personajes del señor Spielberg, transcurre a

TINY TOON ADVENTURES

KONAMI BRILLA EN MEGA DRIVE













ron los primeros en llegar a Mega Drive. Pero ni se notan los cambios, ni se pierden las formas, ni se abusa del nombre de la compañía para llegar lejos. ¿Aperitivos? En absoluto, son juegos que han llenado por sí solos y que no conviene olvidar. Primerizos sería más correcto, pero cuando se habla de empresas legendarias en el mundo del software, no hay primerizos que valgan. Ahora Konami vuelve a lanzarse a la arena. Con paracaídas, porque siempre lo hacen, pero a fondo, que también es lo suyo. La tercera



incursión es otra superproducción de las de nombre conocido, facilidad de recuerdo y mucha mano. Son los Tiny Toons, los geniales hijos de los no menos geniales Bugs Bunny, Pato Lucas y

través de un sin fin de terrenos diferentes, fases multicolores de estructura parecida, múltiples plataformas y un único objetivo: la jugabilidad.

Tiny Toons toma de Sonic y de Kid Chameleon muchas de las maravillas que enseña. De uno, la velocidad (aunque lo supera en control y en movimientos) y el sentido del ritmo . De otro, la historia de las plataformas y su concepción fácil y dinámica. Y de nuevo, Konami aporta la música y los scrolles muy espectaculares, en ambos casos.

¡HEMOS CONSEGUIDO LOS MEJORES PINS DE SEGA PARA LOS MEJORES LECTORES!

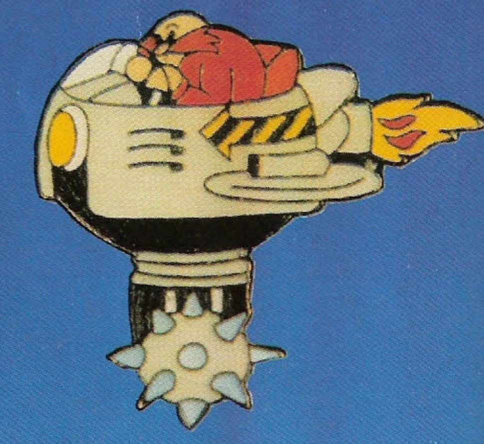
GRATIS al suscribirte estos 5 alucinantes pins de Sonic 2













Ahora si te suscribes a TodoSega durante un año (12 números) recibirás la revista todos los meses en tu casa y este exclusivo regalo reservado para los lectores de TodoSega.



Si quieres recibir este REGALO junto con tu suscripción, llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 2,30 h y de 4 a 6,30 h. Si lo prefieres también puedes enviarnos por correo el cupón de la solapa (no necesita sello). Esta oferta solamente será válida para las 1.000 primeras suscripciones, que se atenderán por riguroso orden de llegada.